SNK公認
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]
2000年7月1日発行(毎月1回・1日発行)第6巻第7号/通巻62号
平成10年6月1日第三種郵便物認可

NEO·GEO FREAK

月刊ネオジオフリーク

2000 7月号
630 yen
芸文社



THE KING OF FIGHTERS
バトル DE パラダイス

SNK宣伝課 中村はんの "今日もタルいわ" by 菊地翔壱 コミック連載

生駒治美 安井邦彦 コラム優連載

特別付録
スペシャルポスター
THE KING OF FIGHTERS
バトル DE パラダイス

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

緊急開発インタビュー



NEOGEO POCKET
いよいよ発売間近!!
はたして、トリスタンの決断とは?
伝説のオウガバトル外伝
ゼノビアの皇子
Let us walk on together, so as not lose our way.
©QUEST ©SNK 2000
伝説のオウガバトル外伝
限定BOX
パッケージ内容
限定価格 10,000円(税別)
■ ネオジオポケットカラー本体（クリスタルブルー）
■「伝説のオウガバトル外伝~ゼノビアの皇子~」(ネオジオポケットカラー専用ソフト)
※パッケージデザインは変更する場合があります。ご了承ください。
new
NEOGEO POCKET
新作ソフトラインナップ
[ゲーム屋さん]
ガンバレねおぽけくん(仮)
©SNK 2000
好評発売中
価格3,800円(税別)
[ボード]
ネオ・バカラ
©DYNA 2000
6月22日発売予定
価格3,800円(税別)
[アクション]
ロックマン
バトル&ファイターズ
©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.
7月6日発売予定 価格4,800円(税別)
●画面はすべて開発中のものです。●仕様・発売日・価格等は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。 株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。


SNK
www.neogeo.co.jp
皇子 あなたは 何処へいくのですか?
6/22 IN STORE
誓うのか、それとも殺すのか。
友情か、それとも打算か。
あらがい難い時のうねりの中、少年に決断の刻は訪れる。
運命に翻弄される少年 ・・・彼の名はトリスタン。
■ネオジオポケット専用ソフト 予価 3,800円(税別)
■伝説のオウガバトル外伝限定BOX 予価10,000円(税別)

7 CONTENTS

ゲーム攻略&紹介



ネオポケ・インフォメーション

※
[PS]＝プレイステーション
[DC]＝ドリームキャスト
[NP]＝ネオジオポケット

設定資料

声優連載コラム

連載コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス
イラスト●TONKO（SNK）©SNK 2000
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

NEOGEO FREAK

KOFヒストリー&KOF2000開発インタビュー

KOF2000を前に KOFシリーズを振り返る!!

HISTORY of KOF 1994-2000

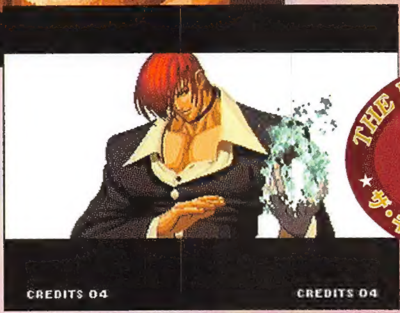


もうすぐ夏、またKOFの季節がやってくる!! そこで今回の特集では『KOF2000』の発売を前に、今までのKOFシリーズを振り返る。

なお、この特集ページの最後には、『KOF2000』の開発突撃インタビューを掲載しているので必ず見てね!!







THE KING OF FIGHTERS '94 ザ・キング・オブ・ファイターズ

ザ・キング・オブ・ファイターズ ここにはじまる!!

THE KING OF FIGHTERS '94™



SNK

家庭用ROM	1994年10月1日発売／29,800円
家庭用CD	1994年11月2日発売／7,800円
SS	—
PS	—
NP	—
196M	格闘アクション

ストーリー

1994年、世界中の格闘家たちにKOFの招待状が届いた。差出人は「R」という謎の存在。見るからに妖しい手紙であった。

当然格闘家たちもいぶかしんだが、自分の力を試すいい機会だと思ったのか続々と、この大会に参加した。

世界の競合を相手に厳しい闘いを制した優勝チームはある空母に案内される。そこで出会った「R」は、格闘家を銅像でコレクションするのが趣味というルガールであった。しかし、大会優勝チームは苦戦の末、ルガールを倒し、彼は彼の空母と共に自爆をして海に消えたのであった。



謎の人物「R」からの手紙で『KOF'94』の幕は開けた



世界各国から夢の有名格闘家たちが集結!

システム

3対3のチームバトル制や、SNK人気の格闘ゲームのキャラたちが一同に会するなど当時としてはかなり画期的な格闘ゲームだった『KOF'94』。

それまでのSNKの格闘ゲームに採用されていたスルーアタック（いわゆる避け攻撃）や超必殺技などのシステムに加え、餓狼キャラが「しゃがみ前進」できたり、龍虎キャラは超必殺技だった技を通常の技として使えたり、使用キャラクター登場タイトルの特



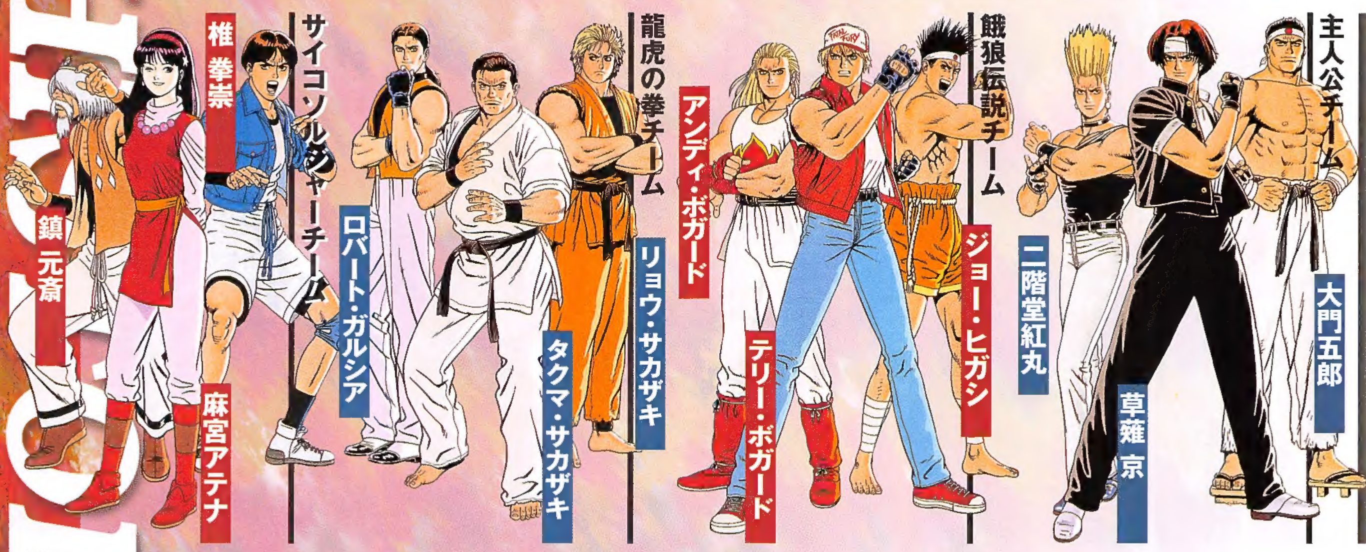
当時としては斬新なアイデアだった3対3のチーム制

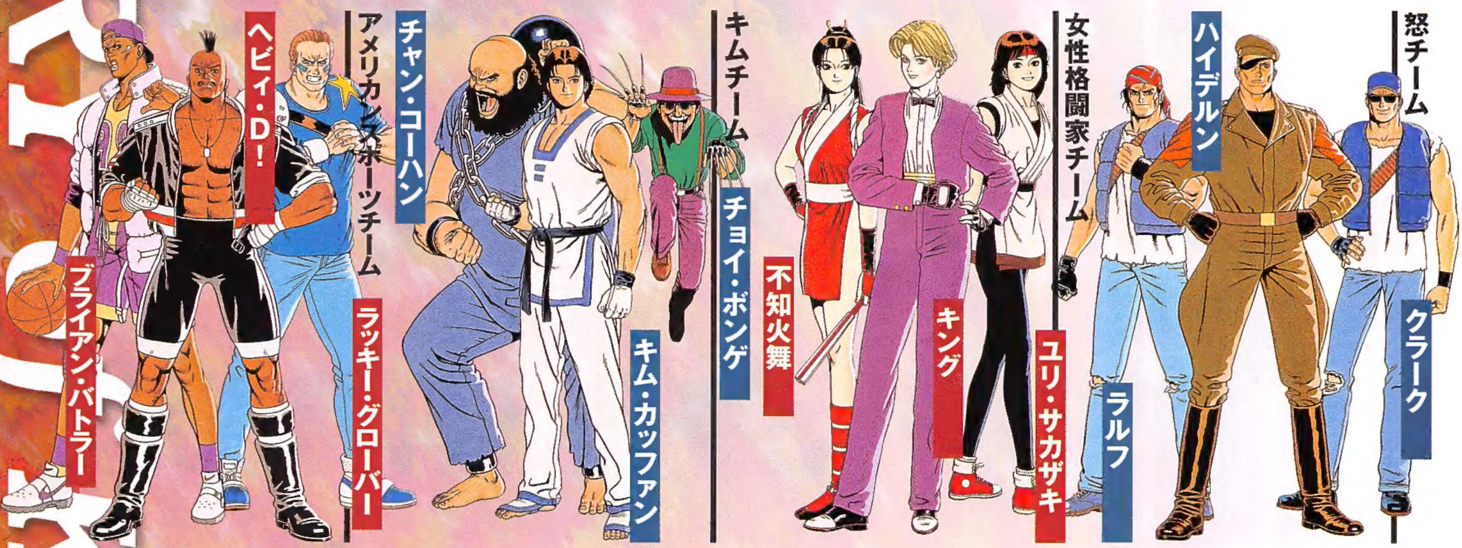


チーム制ならではの援護攻撃というシステムもここから

HISTORY of KOF 1994-2000

登場キャラ





性がつくなど、違うゲーム同士のキャラが一度に登場する際の配慮があったりもしたのだ。

KOFオリジナルシステムも、打撃、飛び道具に関しては完全無敵になる攻撃避けや、チーム制を活かしたシステム、援護攻撃などもこの作品搭載され、以降のシリーズも内容を変えながら引き継がれている。

また、画面下のパワーゲージを溜めることで攻撃力の上昇がしたり、超必殺技の使用ができるようになったりするので、これらのシステムを踏まえた上での戦略の立て方が重要になる。

この作品の成功でKOFシリーズが確立されることになる。


避け動作は打撃に対しては無敵だが、投げ技には弱い


餓狼チームのみしゃがみ前進ができるタイトル特性があった

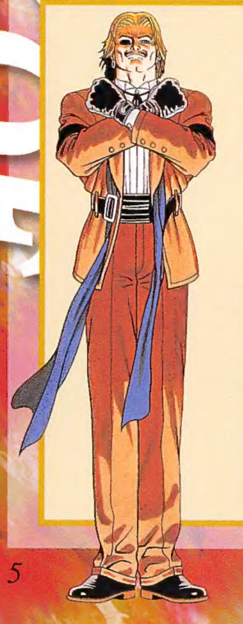
ボスキャラ ルガール・バーンシュタイン

自分と闘って敗れた格闘家を銅像にしてコレクションするのが趣味の悪の親玉。実力も相当なもので、過去にハイデルン配下のエリート兵士50人を1人で叩きつぶし、さらにハイデルンの片目をも奪ったことがある。

スーツを脱がずに余裕を見せて闘っている時はそれほど強くもないが、上着を脱いで本気を出したとたん、恐ろしく強くなる。



ジェノサイドカッターは超強力！ 手が出ない…



HISTORY of KOF 1994-2000

ルガール復活!!
京の宿命のライバル、庵登場



THE KING OF FIGHTERS '95 ザ・キング・オブ・ファイターズ

SNK	
家庭用ROM	1995年9月1日発売/29,800円
家庭用CD	1995年9月29日発売/8,800円
SS	—
PS	—
NP	—
250M	格闘アクション

ストーリー

1995年。またもや世界中の格闘家たちの元にKOFの招待状が届いた。その差出人はなんと「R」!! 前大会で空母とともに自爆したはずの、あのルガールなのか…? 今大会には草薙京の宿敵、八神庵も出場し、巨大な陰謀渦巻く中、『KOF'95』は開催された。

3回戦を勝ち抜いたところで、前大会空母とともに散ったルガールが登場。そしてその背後には謎の男の影…。



草薙京の宿命のライバル、八神庵が初登場

すべてのチームに勝利したあと、ついにその男が出現。その正体とは、草薙京の父親でありルガール同様死んだと思われていた草薙柴舟その人であった。

前回ルガールに敗れた柴舟は、その後ルガール本人に助け出され、独自の技術によって洗脳を施されていたのであった。しかしその強さは衰えることなく、巨大な壁として立ちはだかる。

柴舟を倒すとルガールが登場、「最終対決」に突入する。



死んだはずの、あの「R」が再び蘇る…



何気にバイスが秘書として登場しているぞ

このラストバトルに勝利すると、突如ルガールの体に異変が起こった。彼は自らをよりパワーアップするため、オロチ一族の力を手に入れていたという。

しかしそのあまりに強大な力にルガール自身の体が耐え切れず、自己破壊に至ってしまったのだ。

ルガールはオロチの力に飲みこまれ、消滅してしまうのであった…。



やはり、ルガールは死んではいなかった!!

システム

ゲームシステムは基本的には前作のものを継承しつつ、よりパワーアップして登場した。

まずはチームエディットができるようになったことで、戦略性が大幅にアップ! 夢のチームを自分で作れるようになったのは大きい。

前作では連続ガードを5回以上した時にできたガードキャンセル必殺技が、パワーゲージがMAXの時に使えるようになり、パワーゲージの重要性が増したほか、攻撃避け中にカウンター攻撃が出せるようになったことで攻守に渡って戦略の幅が広がった。隠し要素的存在だった大ジャンプが基本システムとして採用されたのも注目点の1つ。

また、『KOF'94』でも存在していた必殺技の弱強すりかえがクローズアップされたのもこの作品から。これにより超強力な連続技が発見されたり、空中で超必殺技が出せたりとゲームそのものの細かな部分で「探す楽しみ」が増した。

さらに、強力なキャラクターである草薙柴舟、オメガ・ルガールのボスキャラ2人を業務用・家庭用で使えるようになっていたことも大きな話題となった。



この作品からチームを自由に編成できるエディットが加わった



かなり使いやすくなったガードキャンセル



避け中に攻撃を出すことも可能になった



コマンド入力をすれば、ボスキャラたちを使用することができる

HISTORY OF KOF 1994-2000

登場キャラ



ボスキャラ 草薙柴舟

草薙京の父親であり、元草薙流古武術の継承者である草薙柴舟。前大会時ルガールを倒すために空母に乗りこむが、その闘いに敗れ、ルガールとともに海の底に沈んだかに思われていた。しかし、空母から脱出したルガールに救出され、そのままルガールに洗脳されてしまう。そして、何も分からない状態のままこの大会の出場者に草薙の拳をふるうことになる…。





コマンドを入力すれば、柴舟、ルガールとも使用可能だ

ボスキャラ オメガ・ルガール

前大会、大会優勝者によって倒され、空母とともに自爆したかに思われたルガール。しかし、彼は沈みゆく空母から脱出し、柴舟をも救出して自分の配下にしていた。そして、前大会で受けた屈辱を晴らすために、自らの体を改造。オロチの暗黒パワーにまで手を出して恐るべきパワーを手に入れたが、結局、大会優勝者に敗れ、オロチの力にのまれて消滅してしまう。





やはりあの悪夢、ジェノサイドカッターは健在…

THE KING OF FIGHTERS '96
ザ・キング・オブ・ファイターズ



THE KING OF Fighters '96™

宿命の闘いのはじまり
姿を現しはじめたオロチ一族

SNK
家庭用ROM 1996年9月27日発売／32,000円
家庭用CD 1996年10月25日発売／8,800円
SS —
PS —
NP —
362M 格闘アクション

ストーリー

1996年。この年もまたKOFが開催された。ただし、今までのような謎めいた大会ではなく、巨大企業数社のスポンサーによる、全世界的スケールのメジャー大会となっていた。

世界各地で予選大会が開催され、強豪を制した9チームの中にはKOFの常連チームにくわえ、驚くべきチームが存在した。それは、ギース、クラウザー、ビッグの、かつては世界の覇権を握ろうとしていた裏世界の大物がチームを組んで参加していたのだ。そして、かつてはルガールの秘書であったマチュア、バイスとチームを組んできた、京の宿敵庵と。


魅力的な新キャラが多数登場した大会でもある



このメンツはかなり脅威。いったい何が目的か…？

公式大会として開かれた『KOF'96』だが、すでにこの時から暗雲が立ちこめていたのだろうか。

苦闘の末、大会を制したチームの前に、大会の主催者、神楽ちづるが現れる。彼女は力試しのため、優勝チームと闘う。そしてその力を認めたちづるは、優勝チームの面々に解放されたオロチ一族の力を封じるのを協力して欲しいと頼んでくる。

すると、そこへオロチ一族の1人であるゲーニッツが現れて闘うことになる優勝チーム。この闘いに敗れたゲーニッツは自らその命を絶つのだった。

しかし、オロチ一族との闘いは、まだはじまったばかりだったのだ…。



今大会主催者のちづる。彼女はオロチを封ずる巫女でもある



姿を現したオロチ一族の1人ゲーニッツ。その実力は脅威的

システム

システム面で劇的な変化があったのが、この『KOF'96』である。

今までの攻撃避け（およびカウンター攻撃）が新しく「緊急回避動作」に変更され、どんどん攻めていくゲームになり、スピード感が大幅にアップした。

パワーゲージMAX時も、ガードキャンセル時におこなえるのが緊急回避動作に変わり、体力ゲージが赤の状態＋パワーゲージMAX状態で、超必殺技がパワーアップするようになった。

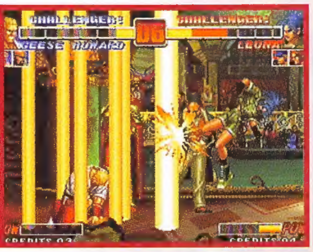
また、全般的な変更点として、飛び道具や無敵必殺技の性質に変更が加えられた。

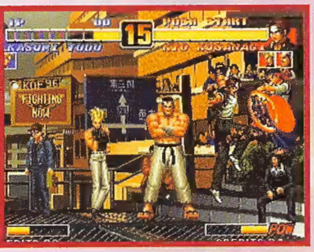
打撃防御技という新システムも、それらに少なからず関係しているといえる。これにより攻防のバリエーションにより一層の厚みが出たことは間違いない。

空中ガードの登場やジャンプの多様化も、KOFの進化に一躍買っている。

その他にも、援護攻撃時のキャラごとの愛称が存在するようになったことも特徴的な部分。ゲーム中にキャラの相性（や性格）がシステム的に表に出るというのも、他のゲームではお目にかかれないポイントだ。

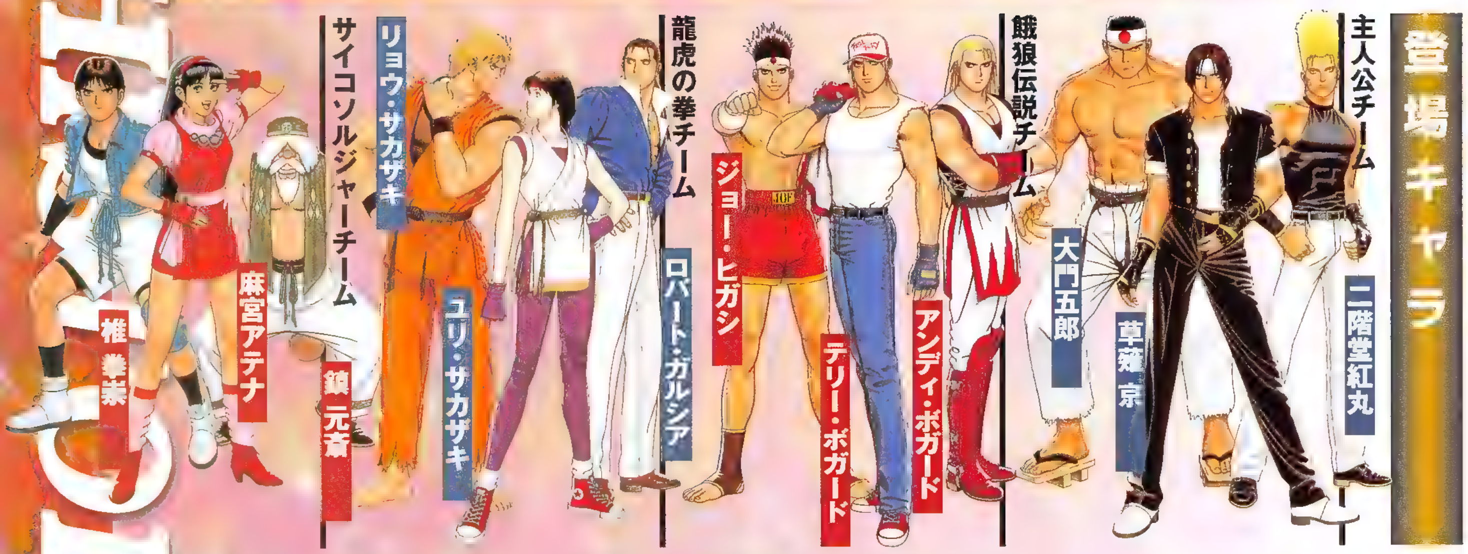

「攻撃避け」から「緊急回避動作」になりスピード感増


パワーゲージも重要性が増して戦略性が高くなった

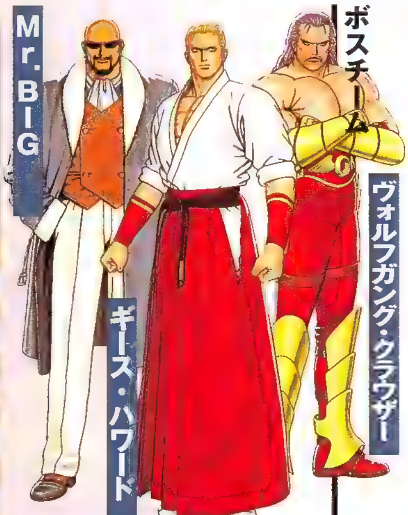

ついに空中ガードも取り入れられた


技の動作中に防御できるポイントがある打撃防御技

登場キャラ



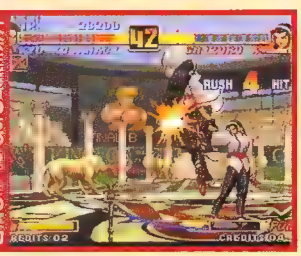




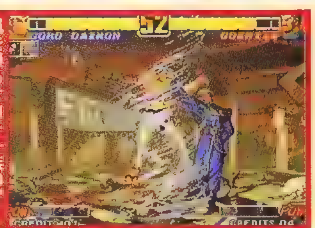
ボスキャラ



オロチの封印を護る八咫の巫女、ちづるはオロチ一族をおびき寄せるために今大会を開く。さらに大会優勝者がオロチ封印の手助けになれるかどうかを試すために闘いを挑んでくる。



大会主催者のちづる。その実力はかなりのもの



風を操るオロチ一族のゲーニッツ。強敵だ

ゲーニッツはオロチ八傑集四天王の1人。オロチ復活を狙って、それに邪魔な草薙、八神、神楽の抹殺を企てる。



人類最強の敵、オロチ復活!!
オロチシリーズ完結篇

THE KING OF FIGHTERS '97



SNK	
家庭用ROM	1997年9月25日発売/32,000円
家庭用CD	1997年10月30日発売/6,800円
SS	—
PS	—
NP	—
460M	格闘アクション

ストーリー

決勝戦直後のハプニングで幕をとじた前大会。しかし、この事件は何者かのテロ活動、それに付随して発生した事故と発表され、ゲーニッツの存在は謎のまま処理されていた。

興行的には大成功を収めたことと、折からの格闘ブームを受けて興味を示した巨大企業数社がスポンサーとなって今大会を開催した。そして、熾烈を極めた予選大会がはじまり、前大会同様、すさまじい盛り上がりをみせていったのである。

出場者の中にはKOFの常連にまぎれ、この大会に集まる格闘家たちの精神力を利用してオロチ復活をたくらむ、オロチ八傑集の七枷社、シェルミー、クリスがいた。彼らはオロチ復活のために必要な"よりしろ"を求めて旅に出ている。

そして大会終了後、彼らの願い通りオロチはクリスの体を媒介に復活した。すべてを無に帰すために人類抹殺を企てるオロチ。

KOF優勝者たちは死力をつくして立ち向かった。果たして人類は勝利することができたのか？

今回は新キャラも多く、ニューフェイス（オロチ）チームのほかにも、ネオジオフリーク含むゲーム雑誌3誌の人気投票で出場が決まったブルー・マリー、ビリー・カーン、山崎竜二、そして草薙京にあこがれている後輩、矢吹真吾も登場。



火は出ないものの草薙京に似た技を使う真吾



オロチ四天王集結、最後にたちはだかる敵だ



なんとクリスの体の中にオロチの魂が隠れていた！



三種の神器チームは人類を救うことができるのか

システム

今回はアドヴァンストモードとエキストラモード、という2つのモードが選択できるようになった。

アドヴァンストモードは『KOF'96』をベースにしており、緊急回避、投げ技はずしなどができる。パワーゲージは攻撃を受けたり与えたり必殺技を出したりすると溜まっていき、MAXまで溜まるとゲージの横にストックが1つ増える。このストックの数だけ超必殺技やパワーMAX発動、各種ガードキャンセルを使える仕組みになっている。ジャンプは通常ジャンプの他に小・中・大を使うことができる。さらにレバーを前に2回連続で入れるとダッシュができる。

エキストラモードは『KOF'94～'95』を基本にしており、攻撃避けやパワーゲージためができる。こちらはダッシュの替わりにステップ、ジャンプは通常ジャンプ、大ジャンプのみしか使えない。どちらのモードを選ぶかはまさにあなたにかかっている。

これらのモードの他にも、おなじみのふっ飛ばし攻撃やガードキャンセル、空中ガード、ダウン回避、打撃防御、援護攻撃などは健在。使いこなして最強を目指そう！



アドヴァンストモードは緊急回避が使える



エキストラモードは避け攻撃が使える



ストックはゲージの横に緑色の玉で表示される



コマンド入力で暴走レオナや庵を出現させるのも可能

KOF 1994-2000

登場キャラ

主人公チーム
大門五郎
草薙 京
二階堂紅丸

餓狼伝説チーム
ジョー・ヒガシ
テリー・ボガード
アンディ・ボガード

龍虎の拳チーム
リョウ・サカザキ
ユリ・サカザキ
ロバート・ガルシア

サイコソルジャーチーム
椎 拳崇
麻宮アテナ
鎮 元斎



新・怒チーム
ラルフ
レオナ
クラーク

新女性格闘家チーム
キング
不知火舞
神楽ちづる

キムチーム
チョイ・ボンゲ
キム・カッファン
チャン・コーハン

ニューフェイス（オロチ）チーム
クリス
七枷 社
シェルミー



'97スペシャルチーム
ビリー・カーン
ブルー・マリー
山崎竜二

エディットキャラ
矢吹真吾
八神庵



ボスキャラ
オロチ

オロチ編の最後を締めくくる人類最大最強のラスボス。すべてを無に帰すべく、人類抹殺をも目論む恐るべき敵。ゲーニッツにより封印が解かれたオロチの魂は、クリスの体にひそんでいた。そして、完全復活に必要な"よりしろ"ユキを手に入れようとする。しかし、草薙、八神、神楽の命がけの攻撃により再び封じられることになる。





すべてを無に帰す絶対意志。恐ろしい敵だ

祭りというシリーズ原点に戻る 参戦キャラは50キャラ以上!!

'98 THE KING OF FIGHTERS ザ・キング・オブ・ファイターズ

THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS™



SNK	683M 格闘アクション
家庭用ROM	1998年9月23日発売/38,000円
家庭用CD	1998年12月23日発売/6,800円
SS	—
PS	—
NP	—

ストーリー

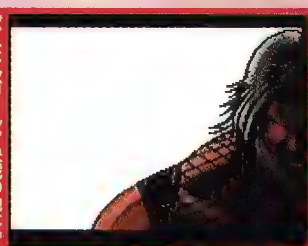
『KOF'94〜'97』までをオロチ編として区切り、今回は純粋に対戦を楽しむ目的で作られたのがこの『KOF'98』だ。

夢の対戦をお祭りのノリでやっている今作は、登場キャラ数も尋常ではなく、裏キャラを合わせると50キャラを越えてしまう。まさに前代未聞の作品であった。



なんと、アメリカンスポーツチーム復活!!

お祭り騒ぎならではの参加者も魅力で、中年の男キャラで組んだおやじチームや、『KOF'94』以来の登場のアメリカンスポーツチーム、なんとKOF初代ボス、ルガールまで参戦しているのだ。



ボスはルガール。決戦の地はやはり空母の中

システム

シリーズの中でも総合的に見て一番評価が高いのがこの『KOF'98』。そのシステムは今まで積み重ねてきたことの集大成といえる内容だ。前作から加わった、アドヴァンスト、エキストラの2種類のモード選択は今作も健在。緊急回避など『KOF'96』のシステムを元にしたアドヴァンストモード、攻撃避けなど『KOF'94〜'95』を元にしたエキストラモードはそれぞれ特有のシステムを持っている。



ランダムでキャラ選択。色々なキャラを使えるならこれで!



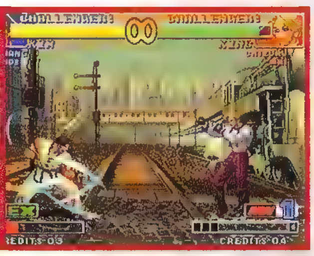
負け続けるとこのように最大ストック数が増える

今回から加わった新システムとしては、チームエディットのシステムで、ルーレットによってランダムにキャラを選択するルーレットチームエディットシステムが搭載された。これでランダムでキャラを選ぶのが簡単になった。

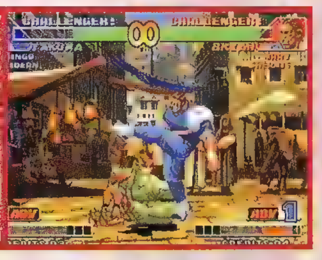
さらに、新たに追加されたシステムで特筆すべきものには、キャラが負けて、2人目、3人目となるにつれて、相手に対して有利な条件が加わるアドヴァンテージシステムがあげられる。格闘が苦手な人、あるいは腕に差があるような場合、このシステムがあると便利。

アドヴァンストモードの場合なら、パワーストックの上限が3つから最大5つまで増加し、パワーMAX超必殺技などが出しやすくなる。

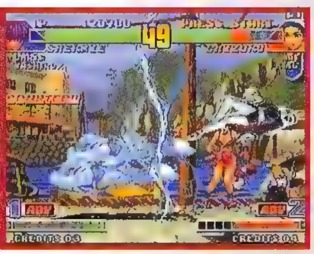
エキストラモードの場合はだんだんパワーゲージの長さが短くなり。パワー溜めの時間が大幅に短縮できるようになる。



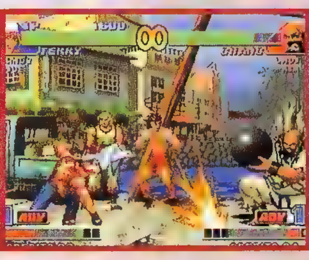
エキストラはパワー溜めができるぞ



アドヴァンストは緊急回避を有効に使えるようになろう



オロチチームにはオロチバージョンが用意されている



一見同じ感じだが、技が違う。パワーウェイブが飛ぶ!



…突然乱入!

登場キャラ





ボスキャラ

オメガ・ルガール

夢の祭典のボスに選ばれたのは、やっぱりKOFのボスといえばこの人、オメガ・ルガール。今回も『KOF'94』大会同様、ボス戦は彼の空母の中でおこなわれる。

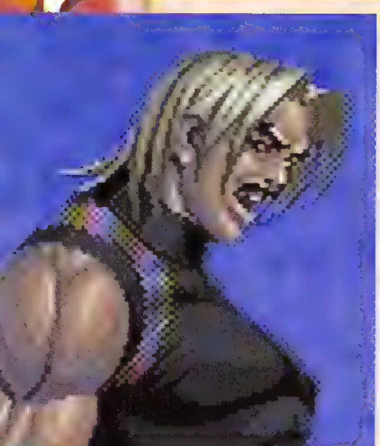
通常版ルガールに比べて攻撃力、防御力、技の威力ともケタ違いに高く、その強さは強力そのもの。家庭用では自キャラとして使うことができるので、1回操作してみればその強さが実感できるはずだ。特に、ダークジェノサイドや超必殺技のデストラクション・オメガは強烈。



この当たり判定のでかさは並じゃないっす、はい



全体的にパワーアップしているオメガ・ルガール



家庭用では自キャラとしても使用可能

HISTORY of KOF 1994-2000

新主人公にK'を迎え、新たな物語がスタート!!



SNK
家庭用ROM 1999年9月23日発売/38,000円
家庭用CD 1999年12月2日/6,800円
SS —
PS —
NP —
673M
格闘アクション

ストーリー

『KOF'99』では、主人公が草薙京から、K'へバトンタッチし、ストーリーもリセットされ、まったく新しい物語がはじまることになった。

今年もKOFが開催されることとなり、世界各地の格闘家たちに招待状が送られた。しかし、いつもと様子が違っており、招待者の周りでいつものような世界規模の盛り上がりを見せている気配が一向になかったのだ。そして、さらに今回からの新しいルールが…。

『対戦形式は3対3。ただし今大会はストライカーマッチを採用する』

ストライカーマッチという聞きなれない対戦形式に格闘家たちはとまどいをみせながらも開催地に向かう。

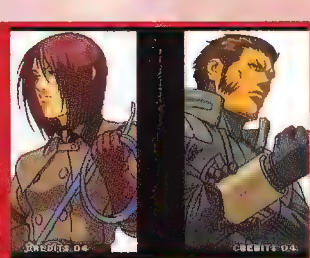
実は今大会は謎の組織『ネスツ』の幹部、クリザリッドが開催したものだった。彼はKOFを開催することで格闘家のデータを収集・解放することで世界各地にバラまいたクローン京を一斉に活動させ、世界をテロのパニックに陥れようとしたのだ。

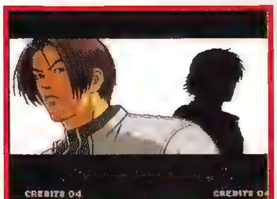
結局彼も『ネスツ』に作られたK'のクローンで、彼の持つ記憶というのは、K'の記憶のデータを移植されたものであった。KOF大会優勝者に倒されたクリザリッドは、自分がクローンであるという驚愕の事実を知らされ、失意のままにこの世をさることになる。『ネスツ』の目的はいったい何なのだろうか?


新しいシリーズの主人公となったK'。京を超えられるか?



ネスツ幹部のクリザリッド。いったいどんな組織なのか


新キャラのマキシマにウィップ


隠しキャラなものの、やっぱりいました。京と庵

システム

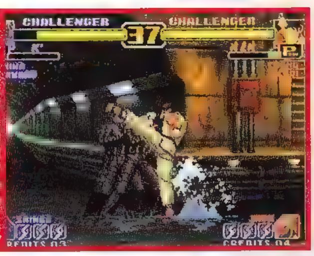
なんといっても一番の追加要素はストライカーシステムの導入である。『KOF'99』ではメンバーを選択する際に4人選び、1人をストライカーとして闘うシステムになっている。ストライカーは画面下にあるストライクボムを消費することで呼ぶことができ、さまざまな援護をして仲間を助けてくれるのだ。さらにストライカーを呼び出した直後は戦闘中のキャラの下半身付近に無敵時間が発生(無敵範囲はキャラによって異なる)し、しゃがみ攻撃など足元に判定がある攻撃を一時的に回避することができ、同時に投げられ判定も消滅する。使い方によってはかなりの威力を発揮するシステムだ。

なお、今作はアドヴァンストモードのようなシステムを採用している。パワー溜めはなくなっている。

パワーゲージが3本ストックされている時に決められたボタンを押してそれを全部消費することで、一定時間通常版の超必殺技が使いたい放題のカウンターモード、あるいは一定時間ディフェンス面で有利になるアーマーモードのどちらかを発動させることができる。うまく使うと闘いが非常に有利になる。



新たな旋風をまき起こしたストライカーシステム



緊急回避のアレンジ。かわし移動



惜しみなく超必殺技が使えるお得なカウンターモード



のけぞったり倒れたりしなくなるアーマーモード

HISTORY of KOF 1994-2000

登場キャラ





ボスキャラ クリザリッド（変身前）



ネスツの幹部であり『KOF』を開催して格闘家のデータの収集を狙った。K'を自分のクローンだと思っていたが実は逆で、彼がK'のクローンであった。なお、ボス戦で変身するのは、自分の体に行った戦闘データの移植実験に成功したためである。



異様に攻撃判定の大きいテュポーン・レイジ。かなりイヤな技だ

The King of Fighters 2000

KOF2000開発インタビュー

みなさん待ちに待っていると思われる『KOF2000』。
今回はこのタイトルの開発状況を探るべく、編集部取材班がKOF開発チームに突撃インタビューを敢行した!!

『KOF2000』の登場キャラ数は全部で34人!!

——では、さっそくなんですが、まず『KOF2000（仮）』の正式タイトル名は決定しましたか？

ほっそん「はい。"（仮）"をとった形で決定いたしました（笑）」

——つまり『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（にせん）』ってことですね。"ミレニアム"とかではないんですか？

ほっそん「"ミレニアム"というのは、去年海外バージョンで出しましたので。中身はまんま『KOF'99』なんですけど、向こうからタイトルをどうしてもそうして欲しいってことで、売れるんならってことでつけました（笑）」

——なるほど（笑）。次の質問なんですが、ネット上でも騒がれている話題なんですけど『KOF2000』の供給ハードは今回もMVSなのでしょうか？

ほっそん「はい。引き続きMVSで製作しています」

——それではROM版も開発されるということですね。

ほっそん「そういうことになりますね」

——それでは次の質問です。『KOF2000』では主人公は引き続きKなのでしょうか？

ほっそん「はい。Kが今回も主人公になります。基本的に『KOF'99』の流れを引き継いでいく形になります」



——と、いうことは、今回のストーリーもネスツがらみのものなのでしょうか？

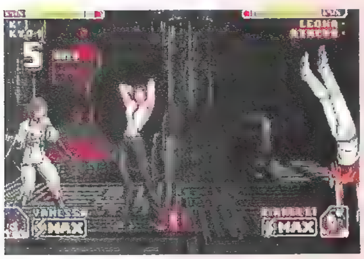
ほっそん「はい。前回エンディングで"これで第一段階クリアだ"みたいなことにしてますんで、今回は第二段階かなあと（笑）。しばらくこのストーリーは続くかたちになると思います」

——で、読者のみなさんもここが一番気になっているところだと思うのですが、『KOF2000』の登場キャラ数と登場チーム数はいくつになりますか？

ほっそん「今回の登場キャラ数は全部で34キャラです。4人1組のチームが8チーム、さらにエディットキャラが2人ですね」

——旧キャラ、新キャラの割合はどのような感じでしょうか？

ほっそん「う〜ん、あんまりいってしまうのも何なんで、割合多いよ、ぐらいにいっておきましょうか（笑）。結構入れ替えているって感じですかね」



——旧キャラはけっこう削られてしまっている感じでしょうか？

コマンタレ・ブー「う〜ん、そうでもないのですが…旧キャラでも若干マイナーチェンジしているものが結構多いですね」

エリザベス「今回は前作より1チーム増えるんで、少なくとも4キャラは新キャラが作れますよね。そんな感じで、新キャラもある程度の数は入っています」

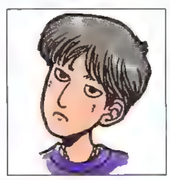
——具体的なキャラ名は…まだ秘密ですよね？

ほっそん「まあ、楽しみに想



今回取材をさせて頂いたKOF開発チームスタッフPROFILE

●開発ネーム　ほっそん



年齢：カウントダウン29歳
KOF2000担当：文芸・企画進行・雑用
今までの開発参加タイトル：KOF'95〜2000、KOF京
一番好きなMVSゲームタイトル：龍虎の拳

●開発ネーム　YANYA



年齢：ユリと誕生日の同じな25歳
KOF2000担当：システム
今までの開発参加タイトル：得点王　炎のリベロ、KOF'97〜2000
一番好きなMVSゲームタイトル：ファイトフィーバー

●開発ネーム　コマンタレ・ブー



年齢：28歳
KOF2000担当：キャラクター、演出グラフィック
今までの開発参加タイトル：KOF'94〜2000
一番好きなMVSゲームタイトル：メタルスラッグシリーズ

●開発ネーム　エリザベス



年齢：不詳
KOF2000担当：プロデューサー
今までの開発参加タイトル：ラストリゾート、トップハンター、KOF'94〜2000
一番好きなMVSゲームタイトル：パズルボブル

※画面写真はすべて『KOF'94〜'99』『KOF'99 EVOLUTION』のものです。

像していてくださいってことで（笑）」

──先ほど、エディットキャラが2人ということをお聞きしましたが、京と庵は…。

ほっそん「今おっしゃったその2人がそうです（笑）」

──あ、京と庵がエディットキャラなんですね（笑）。隠しキャラとかではなく。

ほっそん「はい。今回は隠しキャラではありません」

エリザベス「ついに誰も組んでくれなくなったという（笑）」

ほっそん「前作で京、庵を登場させてしまったことで、他のキャラが食われるかな…と心配していたのですが、思いのほかそんなこともないようでしたので、これなら大丈夫かなってことで登場させることにしました」

エリザベス「今だからいえますけど、はじめの予定では『KOF'99』には京、庵は出さない予定だったんです」

ほっそん「新しい展開ということで、京、庵を出さないってことで話が進んでいたんですが、でもそれはどうよ、という話になり、ではせめて隠しキャラで…などというせめぎあいがかなりたくさんありました（笑）。

今年は京、庵も前回のストーリーからの流れの中でパーツとして働いてもらえるかなと思っています」

『KOF2000』今回の一番のウリはストライカーシステム

──今回、引き続き4人で1チームということですが、やっぱりストライカーシステムは健在ですか？

YANYA「はい、引き続きストライカーシステムは健在です。前回はゲージをストックして、呼び出し動作の時のみストックを消費してストライカーを呼び出すって形だったのですが、今回はもうちょっとプレイヤーの方に呼び出すタイミングを幅広くもたせようと考えています。さまざまなタイミングで呼べるようになります。具体的にこのタイミングで、というのはまだ調整の段階なのでいえないのですが…。前回よりはストライカーを使えるって形で調整しています」

エリザベス「ゲームとして、前作にもストライカーシステムは投入しましたが、スケジュールの関係などで、こちらが考えていた部分がほとんど反映できなかったり、完全に調整しきれなかった部分がありました。

『KOF2000』の一番大きいコンセプトとして、今回はストライカーシステムで自分たちが考えていた形をできるだけ実現するっていうことがあります。

『KOF2000』では特別新しいシステムができて、遊び方が変わるというよりは、前作遊んでもらったシステムが、より遊びの幅が広く、より深くなったと考えて頂けるといいかと思います。

とりあえず、ストライカーシステムは面白くなるよ！と強調しておいて頂ければ結構です（笑）」





──ドリームキャスト版『KOF'99 EVOLUTION』のような隠しストライカーのような要素はありますでしょうか？

エリザベス「一応、アイデアのレベルでは考えているんですよ。でもまだはっきりとしたことはいえないですね」

──ほかにシステム面で何か変更などはありますか？　カウンターモード、アーマーモードはそのまま健在でしょうか？

YANYA：基本的に『KOF'99』のシステムを継承しますので、カウンターモード、アーマーモードも健在です。

ただ、システム的に前作で弱かったところがあったかもしれませんので、そのへんを強化してシステム的に面白くなるように調整していく形になります」

エリザベス「シリーズの新タイトルが出る場合、柱となるシステムで大きな変化があったりするかもしれませんが、今作では、前作で作り上げられなかった部分を作りこんで、システムとして再構築していく形をとります。前作とシステム的に大きく変わるというところはないかもしれませんが、ストライカーがらみのところで、あぁこういうアイデアがあるんだろうな、と驚いてもらえると思います」

──今回はストライカーシステムが大きな楽しみのひとつということですね。

それでは、今回グラフィック面では何かありますか？

コマンタレ・ブー「グラフィック面では新キャラなどを重点に力を注いでいます。

──前作ではキャラ選択画面のグラフィックが大幅に変わっていましたが…。

エリザベス「毎年そこしか大幅に変えられないというのもありまして、いつも力を注いでおります（笑）。去年はうまくいったようで、今年もけっこううまくいっているのではないかと思っています」

──毎回おなじみの、登場デモのキャラ同士のセリフのかけ合いはありますか？

ほっそん「はい。お約束のキャラとかのものは頑張ってつくってます。量的には前作と同じぐらいになってしまうかもしれませんが…」



The King of Fighters 2000



開発チームが語る KOF2000開発苦労話

――製作中、一番苦労した点は何ですか？

エリザベス「これは、担当ごとにそれぞれあるだろうから1人ずつ語っていってもらいましょうか（笑）」

コマンタレ・ブー「デザイナーとしては、KOFはキャラが多いんで、デザインする量もべらぼうに多いんです。時間とクオリティのせめぎあいの日々がつらいですね」

エリザベス「KOFの場合、キャラに許された容量はいつもマックスまで使ってます。KOFを開発する際には、毎回はじめにこの容量で、という最大容量が決まっているので、後から何かを追加したら、その分何かを省かなければならないんです。どの担当もこのへんでかなり苦労していると思います。

納期は毎回のことなんで、苦労はするけれども仕方がないことかな、と。

KOFをデザインしているスタッフとしてはもっとたくさん描きたいってのもあるんでしょうけど…」

ほっそん「先ほども供給ハードのことについて聞かれていましたが、今ネット上で今年のKOFはNAOMIらしいって情報が流れていたりしますよね？（笑）　開発の中でも「NAOMIか…やりたいなぁ～」って声があったりします（笑）。

容量制限に引っかかって疲れている時なんかは『NAOMIでやらせろっちゅーねん！』なんて叫び声も上がったりしてますよ（笑）」



YANYA「システム担当としては、ハードの性能上、表示の方がかなりギリギリってところもあるので、そのへんのせめぎあいの調整をするのに苦労しています」

ほっそん「わたしはそれらの状況を見ながらハラハラしているのが一番苦しいです（笑）。というか、純粋に納期が苦しいです。（笑）

限られた時間の中でストーリーとかも考えなくてはいけないので…。ただあまりお茶を濁しすぎるのもあれなので、ちょっとだけ確信に迫ろうとか、そのへんのさじ加減が難しいです」

――今作のウリはストライカーのようですが、他に今回のウリをイメージ的にいうとどんな感じでしょうか？

ほっそん「今作は、『KOF'99という素材があるので、これを寝かせて熟成させてバージョンアップ！　という形で受け取ってください。

ただこういってしまうとまわりに受けが悪いので、もうちょっと語りまして"バージョンアップファイティング"ってことで（笑）」

一同「（笑）」

――「ファイティング、ですか？（笑）」

ほっそん「今日からこれでいこうかな、と（笑）」

――それで、現在（5月某日現在）の開発状況なんですが…だいたい何%ぐらいなのでしょうか？

エリザベス「…それは私も聞きたいなぁ（笑）」

YANYA「全調整をあわせて、ちょっと低めにして…6…7…（笑）」

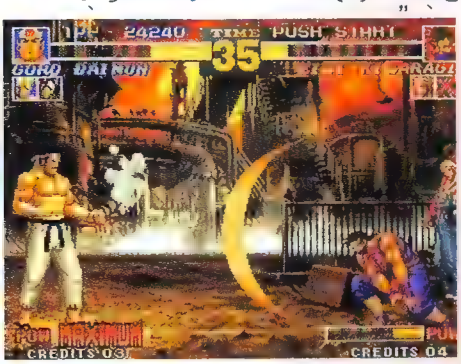
一同「（笑）」

YANYA「新技とか新キャラの技がぼちぼちってところなんでしょうか。…7割といったところでしょうか。あと調整をフルで3割ってところです」

エリザベス「ああ、よかった7割で。6割いってないっていわれなくて（笑）」

YANYA「大丈夫です、6割はいっています（笑）」

ほっそん「システムが70%ってことは、パッケージは68%ってことで（笑）」



開発チームが語るこれまでのシリーズのエピソード

――今回このインタビューを載せる際に、これまでのシリーズ作品を振り返る、という記事を掲載するのですが、開発チームのみなさんが今までKOFを製作してきた中で、何かエピソードがありましたら教えて頂けないでしょうか？」

エリザベス「KOFシリーズのエピソードですか…。

『KOF'94』は一番製作に時間がかかっているんですよね。おそらく1年半くらいでしょうか。開発の人数も少なくて、デザインが3人だか4人だかしかいなくて、デザイナーを育てながら製作をしていくって感じでした。

今はシリーズになっているんでまわりにもすぐに分かってもらえるんですが、当時はなかなか理解してもらえませんでした。当時の人気は餓狼伝説や、スト2だったので、3対3ってのはかなり珍しい形でしたしタッチも独特ですから。数え切れないほどプレゼンをして、KOFがどのようなゲームなのか理解してもらえるように必死でしたね。『KOF'94』は生みの苦しみが一番でした。

で、『KOF'95』でチームエディットシステムが入るわけですが、実はエディットという企画は'94の時からあったんです。ただ、3対3というシステム自体が試みとしてユーザーに受け入れられるかどうか分からないので、まずは3対3のみでいこう、ということになったんです。3対3が受け入れられたらエディットを入れようってことでおいといたネタだったんですけど、当時はとっておいといてよかったなって思いましたね、ネタ不足で（笑）。

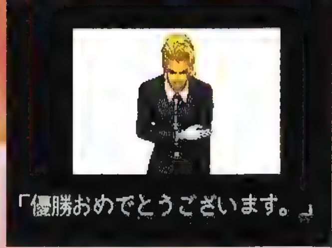
『KOF'96』ではシステムを大幅に変えて1回生まれ変わろうとしました」

ほっそん「そんな関係で、開発していて今までで一番つらかったのが『KOF'96』です。システム的にもっと攻めるタイプのゲームにしようとして、"避け"を"緊急回避"にしました。

ただ、新しいシステムを導入することはできたんですけど、調整が充分というところまではいかなかったですね。実は『KOF'96』の時は、ロ







「優勝おめでとうございます。」



ゲーニッツ「いえ、召されるのです。」

ケテの段階時にまだROMの中にマチュアとバイスが入ってなかったんです。ロケテをやっている間にも開発を進めて、今日のロケテストではマチュアが出せる、次の日はバイスが出せるってな感じで(笑)」

エリザベス「もしかしたらロケテにきているユーザーには楽しかったかもしれないですね(笑)。ロケテに並んでいる人も一番多かったかもしれません。

ロケテをやるお店は午前9：00開店なんですけど、一度8：00頃に現場にいった際、ぜんぜん人が並んでいない時があったんです。雨の日だったんですけど、店空けるぞという状態になったらあれよあれよという間にうわーっとどこからともなく大勢のユーザーさんがでてきて…みんなどこかで雨よけしていたんですね(笑)。

いつもあまりにも長い時間並んでいて、中には1回も遊べない人とかも出ていたりすると申し訳なくて…。でも最近はだいぶ並んでいる人も慣れてきたみたいで、並んでいる際にはネオポケで遊んでいたり雑誌を読んで時間をつぶしていたりして…これはこれですごい光景だなって思ってみています(笑)」

ほっそん「でも、ロケテにユーザーの方が並んでくれているのを見るとホッとします”あ、並んでくれているなぁ“って」

エリザベス「ロケテをやっているお店にユーザーさんが自由に書き込みできるコミュニケーションノートがあるんですけど、昔、そこに”せっかく福岡からきたのに今週もやっていない“”今週もやっていない…もうこれ以上泊まるお金がないよ“…といった感じの書き込みがあったんですけど、申し訳なくて…ごめん、来週もないんです…って(笑)。今はみんなロケテの日を間違えることもないようですけど。みなさん遠くからもきてくださるんで本当に嬉しいです」

YANYA「毎回恒例なんですけど、ロケテの日、朝5：00ぐらいまでROMを作っていて、ロケ隊がROMを持っていったと聞いたとたんに作っていた方はダウンしているというのもありますね」

エリザベス「そんなことしか覚えてない(笑)」

ほっそん「夜中の4時までずっと技名1個考えるとか。で、たくさん考えた末に選ばれたのは一番イケてないやつだったりとか(笑)」

エリザベス「確か『KOF'95』の時には大きな地震があって、部屋の中ひどいありさまになったけど、データは奇跡的に無事だったってこともありました。みんな人の安否よりデータの安否を気遣っていましたね(笑)」

ほっそん「『KOF'96』の時、一度だけ上司に頼み込んで「寝かせてください」っていったこともありましたね(笑)。かなりやばかったんで」

エリザベス「あと不便なのが、みんな泊まりこみするんですけど、この開発のビルにはシャワールームがなくって…。ほら、KOFは夏に向かって泊り込むじゃないですか。…臭いんですよ(笑)。20分ぐらいいったところに銭湯があるんですけどね。

男の子はいいけど、女の子はキツイですよね…。まあ、女を感じさせないヤツが多いですけど…」

ほっそん「企画の方でも、毎回あれやりたい、これやりたいってのはたくさんあるんですけど、容量の問題であったり、時間の問題であったり、やりたいことがほとんどできない。シリーズゆえのできなさってのもあるので、企画的にはそのへんを解消していくのが難しいですね。

『KOF'99』のシステムを導入したことで'98以前でできたことができなくなったりということもあります。バランス取りが難しいです」

エリザベス「1回全部キャラにして、都合のいいように組み立てられればもっとスムーズにいろいろなことができるとは思うんですけど…。シリーズものという点でいい面も悪い面も引きずっている感じですね」

エリザベス「とにかく『KOF'96』の開発が一番きつかった。メインでやっていたプランナーの1人に”これ以上働いたら死んでしまいます“といわれて、”死んでもいいからやってくれ“と答えたことがありますね(笑)」

ほっそん「『KOF'97』では『KOF'96』のシステムを熟成させて、さらにゲージを攻めなければ上がらないようにしました」

『KOF'98』はスペシャル版ということで。ゲージもエキストラ、アドバンスドどちらも楽しめるという形にしました。前期KOFはこの作品で完結しているかなと。

『KOF'99』では主人公からシステムやら何やら大幅に変えるってことで、『KOF'96』の時のような生みの苦しみやすごい葛藤がありましたね」

――今までの苦労や積み重ねがあって、今年の『KOF2000』につながっているんですね。

それでは、最後に今作を楽しみにしている『KOF』シリーズのファンに何か一言ずつお願いします。

ほっそん「毎年ご迷惑をおかけしています(笑)。できるだけのことをしております。より熟成した『KOF2000』、去年生まれましたKともどもよろしくお願いいたします」

YANYA「システムの方ではネット上とかで賛否両論があるストライカーシステムですが、『KOF2000』でもそれを採用すると言う形なので、それを受け入れて楽しんで頂ければありがたいな…と思います」

コマンタレ・ブー「キャラはバラエティーにとんだキャラが登場しますので、その点を楽しんで頂けたらといいなと思っています」

エリザベス「毎回ユーザーの方々から色々な手紙が送られてくるんですけど、みなさん”次回こんなキャラを出して欲しい“というキャラのイラストを送ってくれたり、技表をびっしり書いて送ってくれたりするのでありがたいですね。開発では、それらすべてに必ず目を通して参考にさせて頂いています。その上で、結果として毎年KOFを出していますので、そういうユーザーのみなさんからの意見に関して、無視しているということは一切ありえませんので、これからもどんどん意見を寄せて頂けるとありがたいです。次回作の参考にもいたしますし、どこかで寄せられた意見を活かしていきたいと思っておりますので。

キャラあてにプレゼントを贈ってくださる人もいますがそれもスタッフ一同喜んでおります。あ、別に贈ってくれというわけではないんですが(笑)。励みになります。

という訳で、現在一生懸命『KOF2000』を製作しておりますので、どうか楽しみに待っていてください」

――本日はお忙しいところ誠にありがとうございました。







CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

夢の共演！タイトル決定！VS.シリーズ最新作

ゲームファン待望の「SNK」と「カプコン」の夢の共演で話題を呼ぶVS.シリーズ最新作のタイトルがついに発表された。その名も「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」!! 今月は気になる最新画像を公開するぞ。

カプコン	
業務用MVS	2000年予定／未定
家庭用CD	―
DC	2000年予定／未定
SS	―
PS	―
NP	―
未定	格闘アクション

2つの格闘スタイル GROOVE

「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」には「CAPCOM GROOVE」と「SNK GROOVE」という2つの格闘スタイルが存在することが判明した。これら2つの格闘スタイルが、いったいどのようなシステムになるのかは現時点ではまったく不明。しかし期待していいのは間違いないだろう。

現時点では登場未定のキャラクターなど、気になる続報に期待して欲しい。

アメリカ、E3で初出展！

5月にアメリカ、ロサンジェルス コンベンションセンターで開催される「E3」に「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」が出展された。

世界最先端のテクノロジーが集結する電子の祭典でCAPCOMとSNKのキャラクターたちが縦横無尽に闘いを繰り広げる！



日本より一足早く、アメリカでのお披露目！

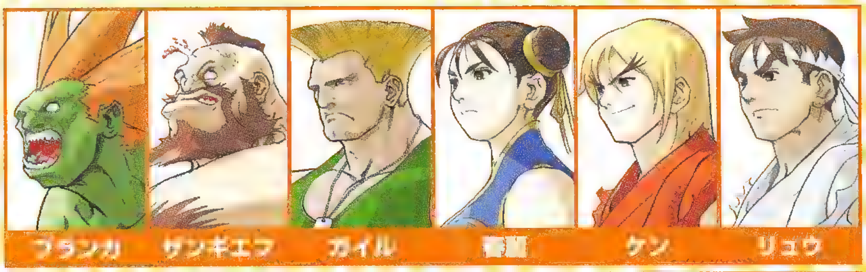


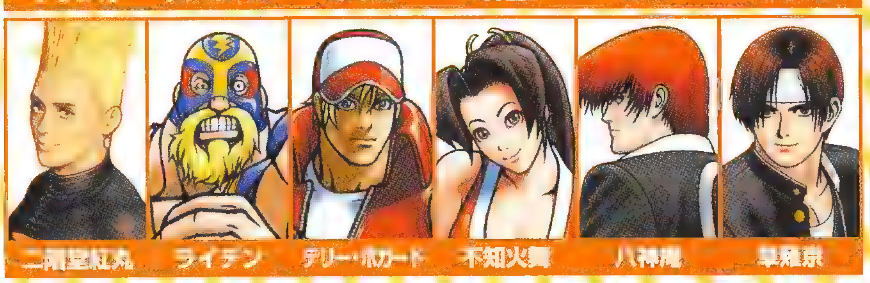
まだまだ秘密のベールに包まれた「GROOVE」とは？



まだ発表されていない登場キャラにも期待しよう

登場予定キャラクター





※本商品は一部（株）エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、（株）カプコンが製造、販売するものです。　※“SNK”は（株）エス・エヌ・ケイの登録商標です。
※画面はすべて、開発中のものです。

主人公キャラ対決

草薙京 KYO KUSANAGI



PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：日本
血液型：B型（RH−）
身長：181cm
体重：75kg
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切なもの：単車・彼女（ユキ）
嫌いなもの：努力

※プロフィールは「KOF'98」のものです。



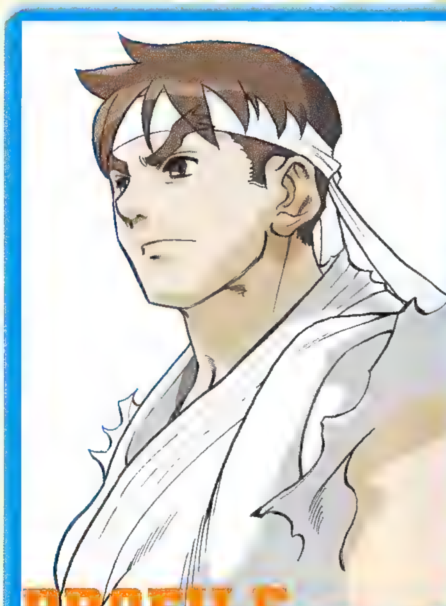
主人公キャラとしての意地とプライドが激しく交錯する





ジャンプ攻撃で跳びこむ京を昇龍拳で迎撃するリュウ

リュウ RYU



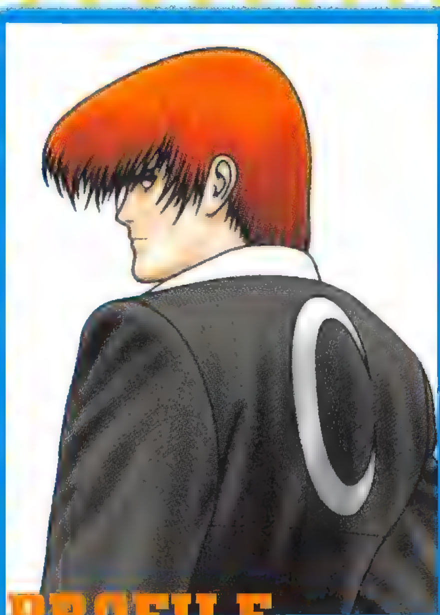
PROFILE

誕生日：7月21日
出身地：日本
血液型：O型
身長：175cm
体重：68kg
好きなもの：
すべての武道、水ようかん
嫌いなもの：蜘蛛

※プロフィールは「ストリートファイターZERO3」のものです。

ライバルキャラ対決

八神庵 IORI YAGAMI



PROFILE

誕生日：3月25日
出身地：日本
血液型：O型
身長：182cm
体重：76kg
趣味：バンド
好きな食べ物：肉
得意スポーツ：全部
大切なもの：新しい彼女
嫌いなもの：暴力
※プロフィールは『KOF'99』のものです。



ケンの放つ炎の昇龍拳は新たなる好敵手たちへの戦線布告か





庵の闇払いに対して竜巻旋風脚を繰り出すケン

ケン KEN

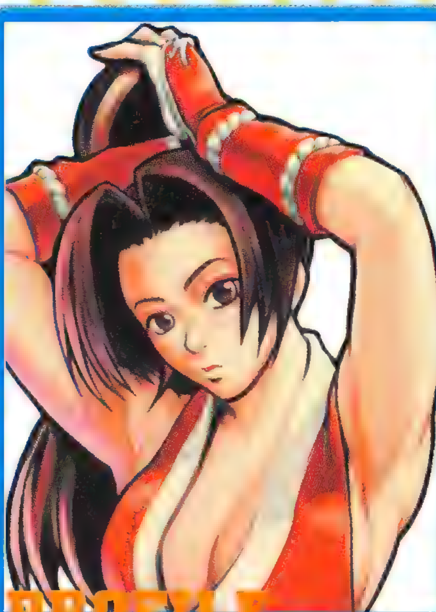


PROFILE

誕生日：2月14日
出身地：日本
血液型：B型
身長：176cm
体重：76kg
好きなもの：
スケボー、スパゲティ
嫌いなもの：梅干し
※プロフィールは『ストリートファイターZERO3』のものです。

ヒロインキャラ対決

不知火舞 MAI SHIRANUI



PROFILE

誕生日：1月1日
出身地：日本　　血液型：B型
身長：165cm　　体重：46kg
趣味：料理（お弁当作りに凝っている）
好きな食べ物：お雑煮
得意スポーツ：羽根つき
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの：蜘蛛
B87・W54・H90

※プロフィールは『KOF'99』のものです。



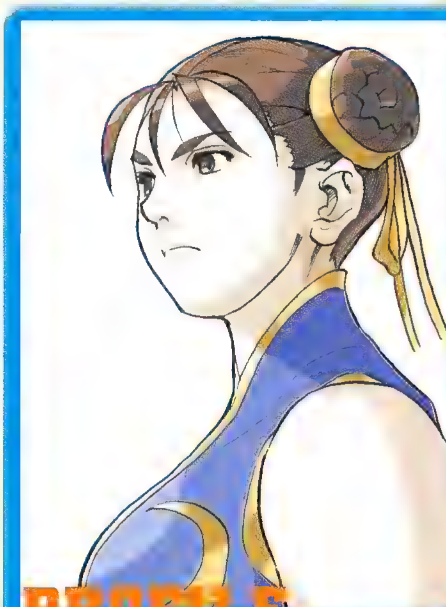
美しさでは負けられない？　真の格ゲー女王はどっちだ？





女性同士の激しく美しい闘い。

春麗 CHUNLI



PROFILE

誕生日：3月1日
出身地：中国
血液型：A型
身長：170cm
体重：ひみつ
好きなもの：クレープ、フルーツ
嫌いなもの：ベガ
B88・W58・H90

※プロフィールは『ストリートファイターZERO3』のものです。

マーシャルアーツ対決

テリー・ボガード TERRY BOGARD





豪快なクラックシュートをガイルに決めるテリー



PROFILE

誕生日：3月15日
出身地：アメリカ
血液型：O型
身長：182cm
体重：82kg
趣味：ビデオゲーム、トローリング
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの：なめくじ

※プロフィールは「KOF'99」のものです。



必殺技のサマーソルトキックで反撃するガイル

ガイル GUILE



PROFILE

誕生日：12月23日
出身地：アメリカ
血液型：O型
身長：182cm
体重：86kg
好きなもの：アメリカンコーヒー
嫌いなもの：
日本でリュウに食べさせれた納豆

※プロフィールは「ストリートファイターZERO3」のものです。

エレクトリックキャラ対決

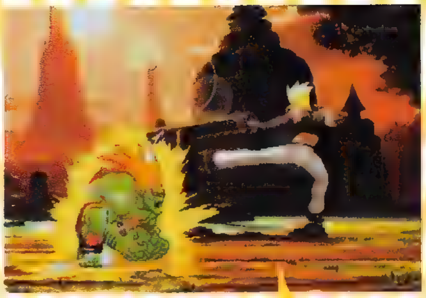
二階堂紅丸 BENIMARU NIKAIDOU



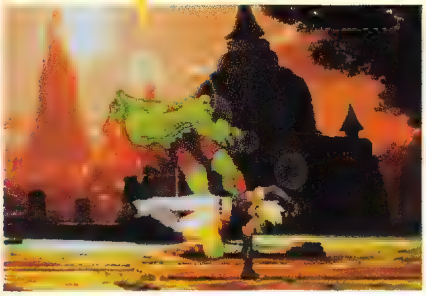
PROFILE

誕生日：6月6日
出身地：日本（日米ハーフ）
血液型：O型
身長：180cm　体重：70kg
趣味：スカイクルージング(ジェット機も可)
好きな食べ物：刺身、パスタ
得意スポーツ：クレー射撃、高飛びこみ
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく、後悔

※プロフィールは「KOF'99」のものです。



ブランカと紅丸、どちらの電撃が強力なのだろうか？



真空片手駒でブランカを吹っ飛ばす紅丸

ブランカ(ジミー) BLANKA



PROFILE

誕生日：2月12日
出身地：ブラジル
血液型：B型
身長：192cm
体重：98kg
好きなもの：サマンサ（お母さん）、ピラルク（巨大な魚）
嫌いなもの：軍隊アリ

※プロフィールは「ストリートファイターZERO3」のものです。

パワーキャラ対決

ライデン RAIDEN



PROFILE

誕生日：3月3日
出身地：オーストラリア
血液型：O型
身長：202cm　体重：210kg
趣味：遊園地巡り
好きな食べ物：オージービーフのステーキ
得意スポーツ：アメフト
大切なもの：覆面コレクション
嫌いなもの：コアラ

※プロフィールは「KOF'99」のものです。



ザンギエフのダブルラリアットがジャストミート！



悪役のライデンと正統派のザンギエフといった構図か

ザンギエフ ZANGIEF



PROFILE

誕生日：6月1日
出身地：ロシア
血液型：A型
身長：211cm
体重：115kg
好きなもの：レスリング、コサックダンス
嫌いなもの：ソニックブーム、ヨガファイアー、タイガーショット、波動拳などの遠距離技

※プロフィールは「ストリートファイターZERO3」のものです。

気軽に遊べて白熱するスゴロクバトルの決定版!!

SNK

家庭用ROM —　家庭用CD —　SS —　PS —　NP 7月6日予定／3,800円

16M スゴロクバトル

※ＤＣ対応、通信ケーブル対応

THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス™





ストライカーやイベントなど、ＫＯＦのキャラクターが随所に登場し、ゲームを盛り上げてくれるスゴロクバトル『バトルＤＥパラダイス』が、いよいよ発売されるぞ。今回は具体的なゲーム内容を紹介しよう。

また、このゲームで育てたストライカーはDC版『KOF'99ＥＶＯＬＵＴＩＯＮ』で使用することもできる。さらに、やりこむと隠し要素も…？

ゲームルール

『バトルDEパラダイス』でプレイヤーは、スゴロク状のマップをサイコロを振って移動し、ライバルより多くの「スター（★）」を集めることを目的とするゲームだ。

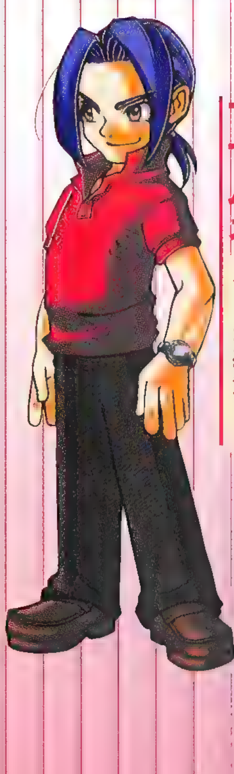
このスターは、手持ちの「コイン」による購入や、プレイヤーやマップに特殊な変化を起こさせる「カード」の使用、止まったマスのイベントなどで入手することができるのだ。

ゲームは先攻、後攻のプレイヤーがそれぞれ交互に移動、もしくはカード使用などで行動することで進行する。双方の行動が終了すると1ターン終了。これをくり返し、規定のターン数をこなした時点で、スターを多く持っているプレイヤーの勝利となる。

ゲームは、止まったマスやカードによるスター、コインの増減はもちろん、イベントやカードによっても目まぐるしく展開していく。また、パートナーに選んだストライカーの成長や、ライバルとの対戦も用意されているぞ。

以下、くわしく内容を説明していこう。





主人公

ユウG
ノリのいい熱血漢。思いこみが激しい。マサムネのライバル。

はとこ
おきゃっぴーな夢見る女の子。世話好きだがドジ。ゲームは全然できない。

マサムネ
クールな御曹司。少々世間知らず。ゲームが得意。

アイ
ハイパーコギャル。根はいい奴。ユウGのことが気になっている。

ストライカー



草薙京SP

ライダースで登場のKOFシリーズ主人公。まだ卒業していないらしい。



麻宮アテナSP

ファンの熱い要望に応え、セーラー服&ロングヘアーのアテナが復活（？）



ビリー・カーン

ギースの影にビリーあり。ということは、ギースがらみのイベントも…？



神楽ちづる

音速の巫女再び！　勝負の駆け引きにおいては、相当達者な印象を受けるが…。



大門五郎

オリンピックにも出場した日本柔道界を背負う男が、スゴロクバトルに乱入！



山崎竜二

悪の代名詞山崎。それにしても、彼の「善」属性って、一体…。

メインゲームスタート

初めからスタートすると、まずはゲームの設定となる。Kの、やや無愛想なナビゲーションに沿ってそれぞれ選択していこう。

1 キャラクター&ストライカー決定

プレイヤーキャラクターをユウG、マサムネ、はとこ、アイの4人から選択・決定する。

パートナーとなるストライカーは、草薙京SP、大門五郎、麻宮アテナSP、神楽ちづる、ビリー・カーン、山崎竜二と、DC版『KOF'99 EVOLUTION』でもおなじみのキャラクターたち。それぞれ「善」と「悪」の2つの属性から選ぶことができるぞ。



2 プレイ人数決定

このゲームは通信ケーブルに対応。1人でもコンピュータ相手に充分楽しめるが、ぜひ友達とネオポケをつないで対戦してみよう。



3 ターン数決定

ここではゲーム終了までのターン数を決定。ちょっとした時間潰しから徹底したやりこみまで、プレイヤーの都合に応じて設定できるのがうれしい。



4 マップ決定

用意されている4つのうちから、遊ぶマップを選択。マップによって難易度も異なるぞ。



MAP紹介

このゲームで遊べるマップは4つ。どれも個性的な構成となっているぞ。

戦場（かんたん）

砲弾飛び交う地獄の世界を、パートナーのストライカーと切り抜けろ！ 場所が場所なだけに、怒チームが大活躍するかも？ 難易度はもっとも低く設定されている。



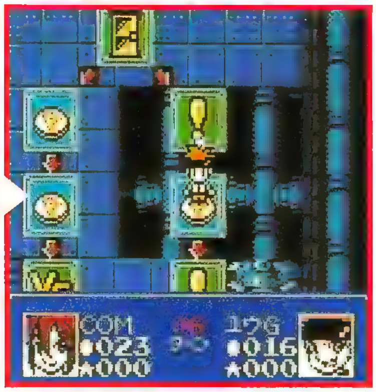
遊園地（ふつう）

家族連れやカップルが楽しく遊ぶ遊園地。その姿を尻目に、プレイヤーたちはスターを奪いあい熾烈な争いを展開する。ゲームに慣れたらこのステージに挑戦しよう。



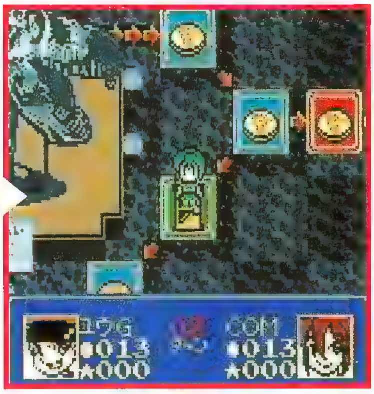
ネスツ基地（かんたん）

『KOF'99』の最終ステージとなったネスツ基地が登場。ここではもしかしたら、クローン京がわんさか登場するかも…？ こちらも初心者お勧めの難易度となっている。



博物館（むずかしい）

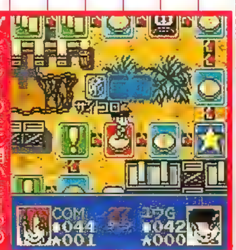
あの骨格標本って、もしや『KOF'99』の博物館ステージ登場したものだろうか？ 難易度は、戦場や秘密結社のアジトよりも高い。博物館、恐るべし！



ゲームの流れ

ゲームはプレイヤーとライバルが交互に行動し、ターンを重ねていくことで進行していく。

ここでプレイヤーの取れる行動として、「サイコロを振る」「ストライカーの状態確認」「手持ちカードの使用」の3通りが挙げられる。



プレイヤーの上に開いた3つのアイコンがコマンドとなる

「サイコロを振る」は、振った目の数だけプレイヤーがマスを移動するというもの。止まった先のマスによって、コインが増減、あるいはイベントなどが発生したりするのだ。

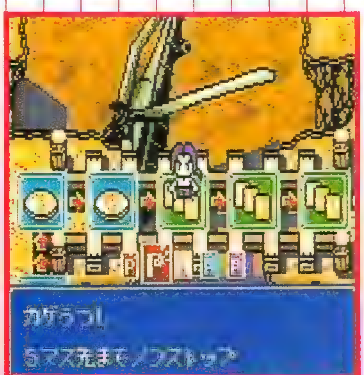


スゴロクの基本はやはりサイコロ。狙った目を出そう

「ストライカーの状態確認」では、パートナーのストライカーの属性、レベルなどを確認することができる。ストライカーの属性は、ゲーム中のイベントなどによって変化するので、こまめにチェックしておこう。


突然悪い子（いい子）にならないよう、まめにチェック！

「手持ちカードの使用」では、手持ちカードを消費することによって相手やマップにさまざまな影響を与えることができる。効果的に使用して、自分に有利なゲームを展開していこう。



カードの使い方で勝負が決まってくるぞ

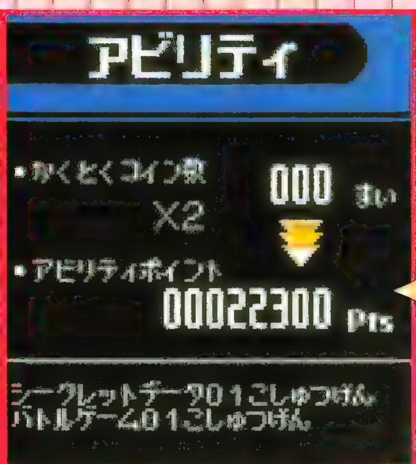
プレイヤーとライバルが交互に行動し、最初に設定したターン数を満たすとゲーム終了。その時点で、よりたくさんのスターを持っている方が勝者となる。

ゲームが終了すると、獲得したコインは自動的にアビリティポイントに換算される（勝者はコイン数が2倍になる）。

このアビリティポイントが一定値までたまると、ユーザーモードのバトルゲームやシークレットデータなどが出現。存分にゲームを楽しんで隠し要素を手に入れよう。



みごと勝利をおさめることができたら…？



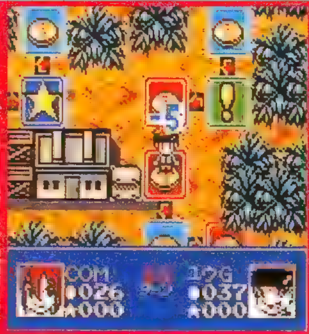
アビリティポイントの…

マスの種類

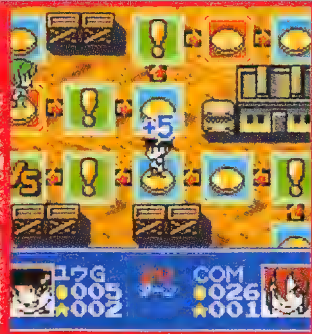
メインゲームのマップ上のマスには、さまざまな種類のものがある。ここでは、それらを紹介していこう。

手持ちコインの増減

このマスに止まると、手持ちのコインが増えたり減ったりする。コインはスターやカードを購入する際に必要となるため、常に気を配っておきたい。



カガー[illegible]った…



コインを増やせば、それだけスターやカードも買うことができる

バトルゲームで対戦

このマスに止まると、ライバルと「バトルゲーム」という、KOFキャラ出演のさまざまなミニゲームで対戦することとなる。

イベントの発生

このマスではイベントが発生。コインやカードを入手したり奪われたりと、その内容もさまざま。

また、パートナーのストライカーの属性によって、その内容も変化してくる。さらに、イベントによってパートナーの属性が変化することも。


出会い頭にサイコボールで攻撃!



ロバートに遭遇したら…



ヴァネッサ姉さん登場。[illegible]って何?



このように損をすることもあります。すべては運次第なのか?

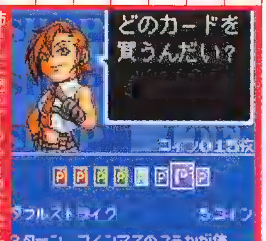

イベントで得をすることもあれば…



僕らのアテナちゃんが悪い子になってしまった(涙)

カードの購入

このマスでは、コインと引き換えにカードを入手することができる。カードにはコマを進めたり、自分(あるいはライバル)のコイン、カード、スターを増減させたりなど、さまざまな効果がある。



姉さんに[illegible]もらえるなんて。店ごと買わせていただきます

スターの購入

このマスでは、コインと引き換えにスターを最大8個まで購入できる。スターはゲームの勝敗に直接影響を与えるので、カードとのバランスを考えつつ、できるだけたくさん購入しておきたい。



ハイデルンが登場。[illegible]らいます。イエッサー!



これで勝利へと一歩前進。[illegible]

他にもさまざまなマスが出現し、対戦を盛り上げてくれるぞ。

各種マスの効果

- …手持ちのコインが増える
- …手持ちのコインが減る
- …バトルゲームで対戦
- …イベント発生
- …カードを購入できる
- …スターを購入できる
- …他のマスへワープ
- …コインを払わないと通行不可
- …ボスゲーム、ボスイベント発生
- …ボスマスとスターマスが入れ替わる

バトルゲーム

バトルゲームとは、KOFキャラを使用したさまざまなミニゲームでライバルと対戦するものだ。メインゲーム中にバトルゲームマスに止まると発生する。

また、ユーザーモードではバトルゲームのみで遊ぶことも可能だ。気軽に遊べる内容がうれしいぞ。

以下、バトルゲームをいくつか紹介していこう。

シルエットシアター

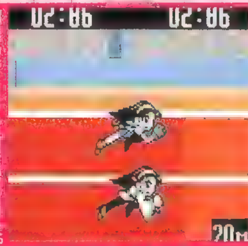
シルエットに表示されたキャラクターを、選択肢から見つけ出すもの。ライバルに先を越されるな。



[illegible]一押しの要素も。[illegible]で判断しろ!

[illegible]

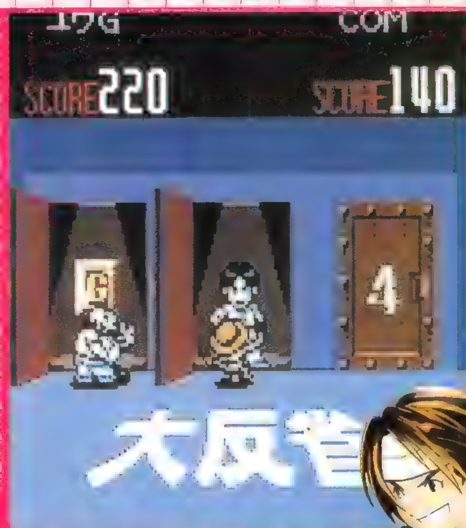
ストライカーを使っての短距離走ゲーム。ひたすらボタンを連打してストライカーを走らせろ。



超能力アイドル対[illegible]。まさに注目の一戦

大脱出・改

表示された扉の向こうでは、キムとジョンが待ち構えている。彼らがいない扉を選んで脱出しよう。



チャンとチョイの目印、すべてプレイヤーの手にかかっているのだ

ボウズめくり

3つの山札から1枚ずつ札を引き合い、手札の数を競う。ボウズ（Mr.ビッグ）を引くと手札減少。



[illegible]ボウズは[illegible]じゃん。ソコロフとか

TANK

小型戦車をあやつって、フィールド内に出現するアイテムをライバルより多く集めよう。相手の弾に注意。



ちょっと懐かしい雰囲気の画面。結構白熱しそう

ぜにぜにジャンプ

ストライカーをタイミングよくジャンプさせ、頭上の金貨を手に入れる。ライバルよりたくさん手に入れろ!



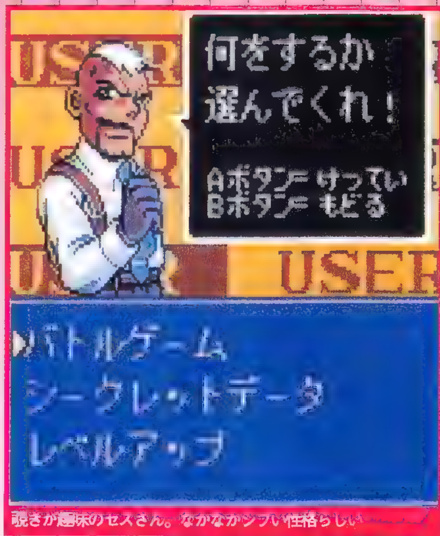
できるだけ多く金貨をゲット。いざ守銭奴ジャンプ



ユーザーモード

このモードでは、メインゲームの結果がさまざまな形で反映される。以下、その内容を紹介していこう。

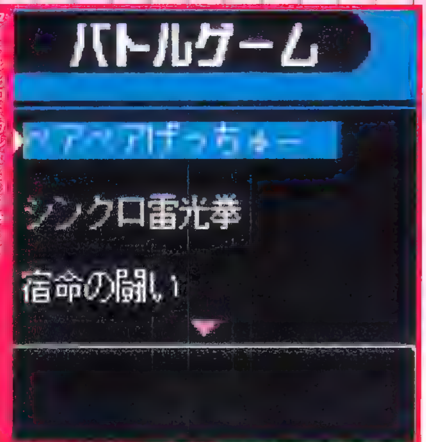
ユーザーモードは「バトルゲーム」「シークレットデータ」「レベルアップ」の3つの要素で構成されている。



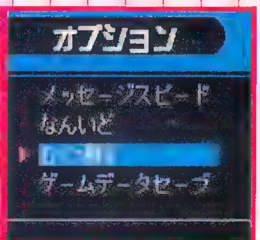
覗きが趣味のセスさん。なかなかシブい性格らしい



プ[illegible]
約されるのだ



タイトルもコミカルなものが多いぞ



D[illegible]
しろつなかないと[illegible]





「バトルゲーム」と「シークレットデータ」は、メインゲームでためたアビリティポイントに応じてオープンする。シークレットデータの内容は自分の目で確かめて欲しい。

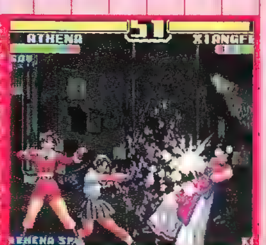


残念ながら内容は秘密。DCユーザーにとってもうれしいこともう[illegible]

ちなみに専用ケーブルを使用することにより、DC版『KOF'99 EVOLUTION』からアビリティポイントを移すこともできるぞ。

「レベルアップ」では、メインゲームで獲得したスターを使用することにより、ストライカーを成長させることができるのだ。

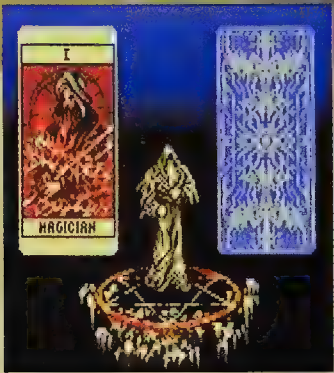


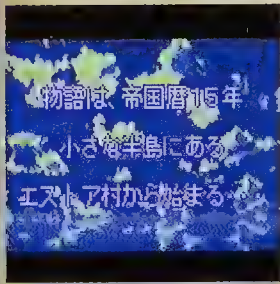


ネオ[illegible]
イカーもパワーアップ！



DC[illegible]
本作とリンクさせよう





伝説のオウガバトル外伝
ゼノビアの皇子
Let us walk on together, so as not lose our way.



名作シミュレーションRPG『伝説のオウガバトル』の外伝 前半ステージ&タロットカード紹介!!

いよいよ発売が目前までせまってきた『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』。今月はゲーム序盤ステージの紹介に加えて、一部クラスチェンジ紹介、タロットカードの効果紹介などをしていくぞ。

SNK	
家庭用ROM	－
家庭用CD	－
DC	－
PS	－
NP	6月22日予定/3,800円
NP限定版	6月22日予定/10,000円
16M	シミュレーションRPG

※通信ケーブル対応

クラスチェンジ紹介

ここでは、先月でも紹介したクラスチェンジの一部実例を紹介するぞ。

クラスチェンジは、ファイターやアマゾネスといった基本クラスから、なりたいクラスに必要なレベル、CHA（魅力）、ALI（アライメント）の3つの条件を満たすことで成立する。

ここで紹介したクラスチェンジ例は全体のほんの一部。実際にはほかにも色々なクラスにクラスチェンジをすることができるのだ。

基本クラス



ファイター Fighter

ナイト Knight	
必要LV	5～
必要ALI	50～
必要CHA	50～

ジェネラル General	
必要LV	16～
必要ALI	60～
必要CHA	60～

ドラグーン Dragoon	
必要LV	15～
必要ALI	70～
必要CHA	60～

レンジャー Ranger	
必要LV	8～
必要ALI	50～
必要CHA	60～



アマゾネス Amazonis

クレリック Cleric	
必要LV	4～
必要ALI	50～
必要CHA	50～

ネレイドー Nereid	
必要LV	14～
必要ALI	70～
必要CHA	65～

ウィッチ Witch	
必要LV	5～
必要ALI	65～
必要CHA	50～

ハガル Hagel	
必要LV	14～
必要ALI	40～
必要CHA	50～

※□で囲ったクラスは本作オリジナルの新クラス。

※画面写真はすべて開発中のものです。
※限定BOXはネオジオポケット本体（クリスタルブルー）同梱パックです。

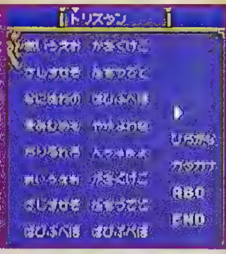
ステージ紹介

キャラクター作成

ゲームを新しくスタートすると、はじめに画面にウォーレンと名乗る占星術師が現れる。主人公キャラクター（トリスタン）の名前を入力したのち、ウォーレンはタロットカードを使ってプレイヤーに対して6つの質問をしてくる。質問はタロットカードの枚数分、22種類の中からランダムで6つ決定され、それぞれの問題を3択の中から回答することになる。

質問の内容はどれもけっこう悩む感じのものばかり。例えば、エンペラーのカードの質問なら「あなたが王者に望む、最低でも必要と思われる資質は、どんなものですか？」というもので、A：実行力、B：指導力、C：支配力の3つから答えることになる。どれか答えを選ぶと、それに応じた別の質問がされる。

問題を6つ答えたあとで、最後に16枚のタロットカードの中から1枚を引き、その引いたカードの種類によって主人公キャラクターの初期能力が決定するのだ。



主人公キャラのみ名前を変更できる。8文字まで入力可能



このようにウォーレンが6つの質問を投げかけてくる



3択式だが、どれを選ぶか迷う…



6問答えたのち、最後にタロットの山から1枚カードを引く



引いたタロットカードの種類で主人公の能力が変わってくる

第1話 胎動

物語は、主人公トリスタンの親友ケインが、師匠のエストラーダが呼んでいるからこい、と訪ねてくるところからはじまる。どうやら、最近頻繁に出没して、あちこちに被害を出している盗賊団の退治にいくらしい。そして、それにはトリスタンたちも参加することになっているようだ。

ケインとともにエストラーダの屋敷に向かったトリスタンは、師匠よりこれから義勇軍として盗賊団の退治に出発することを告げられる。とりあえずは3人と少数なものの、盗賊団退治をかかげた義勇軍を決起して、それに呼応する仲間を集めていくようだ。

まずは、出発地エストアから、西にある教会を経由して、南の盗賊団に占拠されているグリングの街を目指すことになる。

なお、街を出発する前に『ゲームシステムについて・1』を聞きますか？と尋ねられるので、『伝説のオウガバトル』をプレイしたことがない人は一度読んでおくことをオススメする。このゲームシステムについての説明は、ゲーム序盤にちょくちょく登場し、ゲーム進行にあわせて少しずつシステムが覚えられる仕組みになっている。

ゲームがはじまるとすぐにリアルタイムで時間が流れ出すので、まずはオプションボタンを押して、時間を停めよう。オプションボタンを押した状態でも、マップの確認やユニットのデータの確認、目的地への移動の指示などができるので、落ち着いて一度すべてのデータを確認したのち、最後に、ユニットの移動先を道沿いにある教会に合わせて、ポーズを解除しよう。そうするとポーズを解除したとたんにエストラーダ率いるユニットが歩き出すはずだ。

教会の上につくと、タロットカードを引くかどうか選べる。都市や教会などの拠点を解放していくごとに1日ごとにもらえる報奨金が増える。お金はユニットを派遣するためやアイテム購入に必要なので、拠点は迅速に開放しよう。

教会には神父がおり、盗賊に対してどう接するかを質問される。このような質問はゲーム中にちょくちょくあり、答えによってカオスフレームやユニットのパラメータが上下することになる。

なお、教会で聞ける情報だが、教会から東にのびている道は途中で途切れているが、その途切れた場所に移動すると隠されている都市ハインドを発見することができる。この都市を解放して、庇護の下におくことを約束すると1万もの軍資金を入手できる。

このように拠点での情報は重要なものが多いので、必ず耳を傾けるようにしよう。

教会の南にあるグリングの街には盗賊がいるので、そこで初戦闘になる。この盗賊を倒して街を解放したのち、さらに南東にあるバルザックの街を占拠している盗賊を退治しにいこう。



親友のケインがトリスタンを呼びにくる



剣の師匠であるエストラーダの意に従い、盗賊退治へ



出発する際、ゲームシステムについての簡単な説明が見られる



まずは南西にある教会を解放しにいこう



このゲームには隠された都市も多い。できるだけ発見しよう


盗賊に占拠されたグリングの街。解放してあげよう


初戦闘！ リーダーを狙って攻撃すれば苦戦はしないだろう



ステージクリア後のエストラーダのセリフは考えさせられる…

第2話 飢えしものども

盗賊退治を続けるエストラーダ一行。現在訪れている周辺の盗賊たちは3つの砦を築いてたてこもっているらしい。一部隊での攻撃は困難と考えたエストラーダが同志をつのったおかげで、このステージから操作できるユニットが増える。

さらに、トリスタンがエストラーダによってゼノビアの騎士と認められ、リーダーとしてエストラーダとは別のユニットをまかせられることとなる。これで、ユニット数は一気に5つになり、格段に戦略、戦術の幅が広がることとなる。

このステージのはじめは、トリスタン率いるユニットしか出撃していないので、トリスタン以外のユニットに指示を出したい場合は、メニューの"ゆにっとはけん"を選択して、呼び出すユニットを選択しなければならない。ユニットを派遣する際にはコスト（軍資金）が必要になるので注意しよう。

まずはダカツとホインハイムという2つの街を奪還し、それを足がかりに3つの砦を落としていくことになる。

拠点での情報では、3つの砦ができたのは4年ほど前で、ただの盗賊ではなく、噂ではゼノビアの兵士の生き残りという話もあるらしい。いったいどういうことになっているのだろうか…？

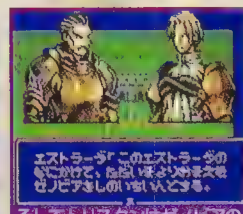
砦を攻める際、一度に3ヵ所を攻めることはできない。一番右の砦から順番に落としていかないといけないのだ。さらに、砦にたてこもっている敵はどれも強敵なので、複数ユニットで総力戦で倒していこう。


自分たちの他にも兵士がいるのを見て驚くケイン


このあたりの盗賊はかなりの難敵のようだ。そこで…


[illegible]の同志をつのったということらしい

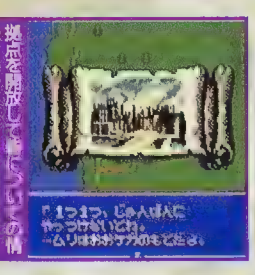

ケインはちょっと遊び気分の軽い気持ちでいるようだ

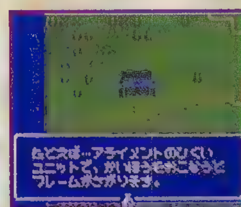

そしてトリスタンはゼノビアの正式な騎士に任命される


親友ケインは頼れる仲間。大事に育てていこう


エストラーダより指示を受け、いざ出陣!!


盗賊たちがゼノビア騎士の生き残り!? 真偽の程はいかに


拠点を開放して噂について情報を集めよう


カオスフレームについて知ることができる


砦は一番右から順番に攻めないと戦わせてもくれない


砦に立てこもる敵はどれも強敵ばかり。気を引き締めていこう


アイテムやキャラ交換もできるように。はやくクリアしよう


クリア後、軽い気持ちは吹き飛んでしまったケイン

第3話 信じるものは

岬の向こうのラードという街に、盗賊たちが本拠地を構えていることをエストラーダより知らされ、一気に攻めこもうと進言するケイン。しかし、その本拠地の周りは島になっており、渡るのにけっこう手間がかかるため一気に攻めこむのは難しいらしい。そこで、今回はエストラーダとトリスタン、他2つのユニットを合わせた主力部隊は西にあるヨシの街からコロンバンを通って敵の攻撃をひきつけつつ敵の本拠地のラードを目指し、その間に残ったユニットで北東のカフをはじめとする拠点を解放していく作戦を提案される。別働隊をどのユニットにするかはトリスタンにまかされる。

…と、一応、ストーリー上はこのような作戦を取るように指示されるが、特にこれを守る必要はない。

街を解放していく際に得られる情報で、どうやらラードにはカズマというサムライがいるらしいことが分かる。そして、そのカズマを改心させる目的で単身乗りこんでいったシスター、アクエリアスの話も聞く。人々から救出のお願いを受けた一同は、本拠地に乗りこみ、カズマを倒してアクエリアスの救出に成功する。しかし、彼女はカズマが改心するまで待っていたのであって、捕まっていたわけではない。トリスタンたちは力で何でも解決する盗賊たちと同じだといいはなつ。この言葉にケインは憤慨するが、トリスタンは彼女に同行してもらい、人々は本当に許し逢えるのかを見て欲しいとお願いする。彼女は真摯な説得に応じ、一行に加わることになる。


ケインは敵の本拠地に一気に攻め入ろうと進言する


しかし、本拠地は島に囲まれていて近づきにくいとのこと

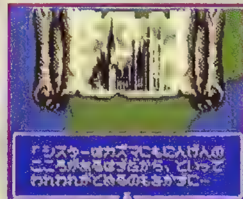

主力と別働隊に分けて行動しようというエストラーダの指示

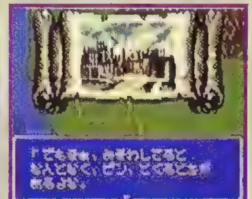

別働隊を1ユニット指定して進撃開始だ!!


救出したアクエリアスは、トリスタンたちのやり方を責める


カズマにはリビトフロスのなまりがあった。次はそこへ！


この盗賊団騒動のバックには大きな黒幕がいるのか…？

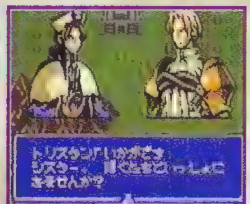

アクエリアスというシスターが捕らえられているらしい

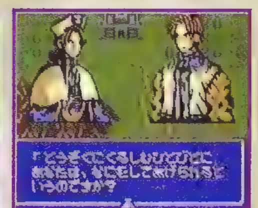

ある街では隠された都市の探し方を教えてくれる


そして、アクエリアスはトリスタンたちと同行することになる


それでもなお真剣に説得を続けるトリスタン


突然のことに困惑するアクエリアス


トリスタンはアクエリアスに同行して欲しいと願い出る


アクエリアスの態度にケインがキレる


この国にも盗賊たちの支配の手がおよんでいるとのこと


王に盗賊にこの国のなまりのものがいたことを告げる一同

第4話 北の大国

盗賊たちの手がかりを追って北の王国、リビトフロスまできた一行。そこで王と会見した一行は、この国でも盗賊たちによる甚大な被害が出ていることを知らされる。今のリビトフロスは、みんなが常に北のフルダという街にいすわるガランという男の顔色をうかがっているような状態で、王の力は失墜しているらしい。しかも、そんなに力を持っているガランでさえも、ジェンガという人物の配下だという。このジェンガという人物が盗賊たちをあやつる黒幕ではないかとエストラーダは推測する。エストラーダがガラン討伐を名乗り出たところ、なんとこの国の王女ナーナもその部隊に加わるといいだしたため、あわてる王。

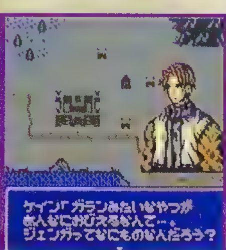
そんな話し合いをしている最中に、ガランの配下が大挙して城におしよせてきているとの報告が入る。間髪入れずトリスタンたちが出撃しようとしていると、先程のナーナ姫がこっそりとついてきていた。ケインが怒ったものの、彼女は自分は腕に自信があること、王族として自分の国の人々を守りたいということを真剣に語ったため、トリスタンは同行を許す。

実際、ナーナは使えるキャラである。彼女のクラスはプリンセスで、後衛に置いて、全体攻撃魔法で攻撃させよう。

次々に攻めてくる敵を倒し、戦いの末にガラン討伐にも成功する一行。ケインはナーナの頑張りをほめるが、まだついてくるといわれて怒り出す。しかし、結局いいくるめられてしまい、みなに笑われるはめに。今後もこの2人のやりとりには注目したいところ。


エストラーダはこの国を支配する盗賊頭討伐を進言する


この地域の盗賊頭の上にジェンガという人物がいるらしい


やはり、ジェンガという人物が何かを握っている？


ナーナも同行。彼女は彼女なりに真剣に考えての行動だ

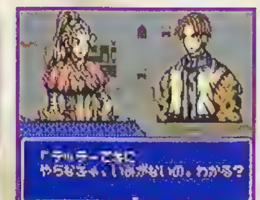

エストラーダの指示で迎撃に出ることに

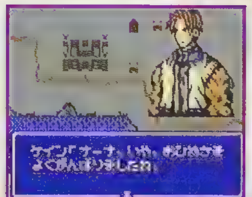

そんな話をしているおり、盗賊団が城に攻めてきた！

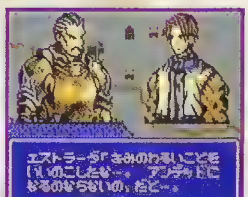

なんと、この国の姫ナーナが同行を申し出る


そんな様子がおかしかったのかみんなに笑われるハメに


いいくるめられて周りに助けを求めるケイン

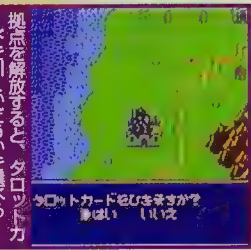

しかし、ナーナはこれからも同行して盗賊団退治をするという


頑張ったナーナをほめ、城に戻るようにいうケイン


ボスを倒した後、エストラーダが思い出したようにいう

タロットカード紹介

『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』では、タロットカードが戦闘などに利用できるなど重要なアイテムとして登場する。タロットカードは拠点を解放した時に引くか否かを選択できる。ただし、どのカードを引き当てるかはランダムである。入手したタロットカードを戦闘時のバトルコマンドで使用する際は、どれを使うか選択することができる。



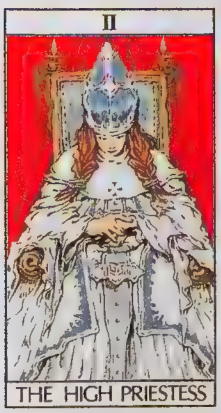
拠点を解放すると、タロットカードを引くかどうかを選べる

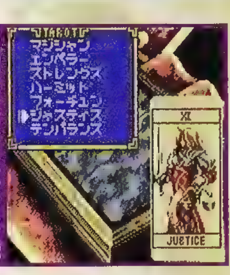


引く方を選べば、ランダムでカードを引くことができる

Ⅰ	マジシャン MAGICIAN	戦闘時使用効果	敵全体に火炎系の魔法で攻撃する
		引いた時の効果	ユニット全員の「INT」が1ポイントアップする
Ⅱ	プリエステス PRIESTESS	戦闘時使用効果	味方全員のHPを50ポイント回復する
		引いた時の効果	ユニット全員の「ALI」が1ポイントアップする
Ⅲ	エンプレス EMPRESS	戦闘時使用効果	味方全員のHPを全回復する
		引いた時の効果	ユニット全員の「CHA」が1ポイントアップする
Ⅳ	エンペラー EMPEROR	戦闘時使用効果	味方全員の攻撃回数を１回増やす
		引いた時の効果	ユニット全員の「CHA」が2ポイントアップする
Ⅴ	ハイエロファント HIEROPHANT	戦闘時使用効果	敵全体に眠りの魔法をかけ、行動不能にする
		引いた時の効果	ユニット全員の「ALI」が2ポイントアップする
Ⅵ	ラヴァーズ LOVERS	戦闘時使用効果	敵全体にチャームの魔法をかけ、混乱状態にする
		引いた時の効果	カオスフレームが2ポイントアップする
Ⅶ	チャリオット CHARIOT	戦闘時使用効果	敵全体に物理系の特殊攻撃を仕かける
		引いた時の効果	ユニット全員の「STR」が2ポイントアップする
Ⅷ	ストレングス STRENGTH	戦闘時使用効果	味方全員の「STR」が30%アップする
		引いた時の効果	ユニット全員の「STR」が1ポイントアップする
Ⅸ	ハーミット HERMIT	戦闘時使用効果	敵全体に雷撃系の特殊攻撃を仕かける
		引いた時の効果	ユニット全員の「INT」が2ポイントアップする







引いたカードはストックして戦闘時に使用できるぞ







X	フォーチュン FORTUNE	戦闘時使用効果	敵ユニットを強制的に退却させる
		引いた時の効果	カオスフレームがランダムで1～3ポイント増減する
XI	ジャスティス JUSTICE	戦闘時使用効果	敵全体に冷気系の魔法で攻撃する
		引いた時の効果	ユニット全員のHPの最大値が1ポイントアップする
XII	ハングドマン HANGED MAN	戦闘時使用効果	敵全員の「STR」を30%ダウンさせる
		引いた時の効果	ユニット全員の「STR」が1ポイントダウンする
XIII	デス DEATH	戦闘時使用効果	HPが50%以下の敵を確実に殺す
		引いた時の効果	カオスフレームが2ポイントダウンする
XIV	テンパランス TEMPERANCE	戦闘時使用効果	味方の状態異常を回復する
		引いた時の効果	カオスフレームが2ポイントアップする
XV	デビル DEVIL	戦闘時使用効果	敵全体に暗黒系の特殊攻撃を仕かける
		引いた時の効果	カオスフレームが1ポイントダウンする
XVI	タワー TOWER	戦闘時使用効果	飛行できない敵全員に地震で攻撃する
		引いた時の効果	ユニット全員の「ALI」が2ポイントダウンする
XVII	スター STAR	戦闘時使用効果	味方全員の「AGI」が50%アップする
		引いた時の効果	ユニット全員の「ALI」が1ポイントアップする
XVIII	ムーン MOON	戦闘時使用効果	敵ユニットの前衛と後衛を入れ替える
		引いた時の効果	ゲーム中の時刻が真夜中になる
XIX	サン SUN	戦闘時使用効果	敵・味方全員に「ALI」の低さに応じたダメージを与える
		引いた時の効果	ゲーム中の時刻が正午になる
XX	ジャッジメント JUDGEMENT	戦闘時使用効果	敵全体を神聖系の魔法で攻撃する
		引いた時の効果	ユニット全員のHPの最大値が2ポイントアップする
XXI	ワールド WORLD	戦闘時使用効果	味方全員に魔法攻撃無効化のバリアを張る
		引いた時の効果	カードを引いた時の効果が全ユニットにおよぶ
0	フール FOOL	戦闘時使用効果	敵のユニットリーダー以外の敵を退却させる
		引いた時の効果	ユニット全員の「LUK」が1ポイントアップする

COOL COOL TOON™



システム情報掲載!! フリッツ&ノッティを極めろ!!

SNKの期待作『COOL COOL TOON』のシステムが判明。フリッツとノッティの謎が今明らかに!! ゲームモードの情報もあわせてお届けするぞ。

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	8月10日予定/5,800円
PS	—
NP	8月10日予定/3,800円
	リズムコミック

ゲームモード紹介 GAMEMODE

この『COOL COOL TOON』は全部で4種類用意されているゲームモードで遊ぶことができる。

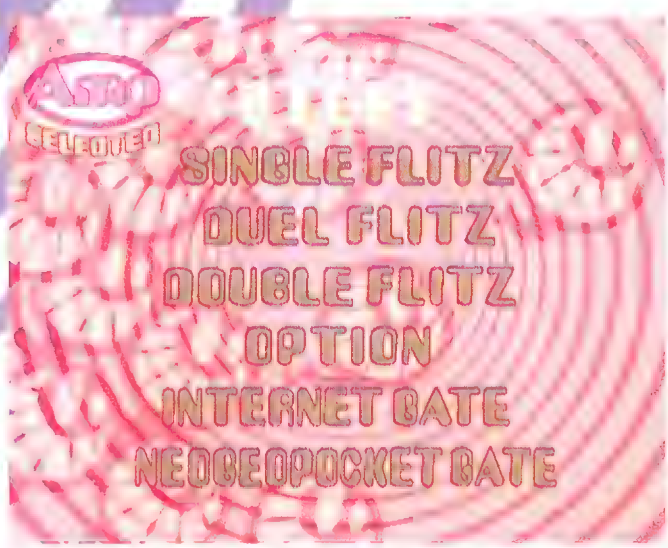
主人公（アンプまたはスピカ）の選択をして、各ストーリーをフリッツとノッティを駆使しながら進んでいく「ストーリー」モード。CPUとの対戦を楽しむ「シングルフリッツ」モード。2人でフリッツの対戦プレイができる「デュエルフリッツ」モード。そして2人による協力プレイができる「ダブルフリッツ」モードの4種類のモードを楽しむことができる。

下の写真がモード選択画面。オプションの他にインターネットゲートやネオジオポケットゲートという項目があり、それらに接続して遊べることが分かる。



STORY

フリッツとノッティを駆使してストーリーを進める、このゲームのメインモード



この画面でどのゲームモードで遊ぶのかを選択するのだ

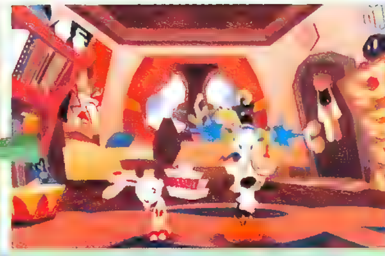
※ぷるぷるパック、VGAボックス対応。※NGP版『COOL COOL JAM』と連動。※画面写真は開発中のものです。

背景の変化説明





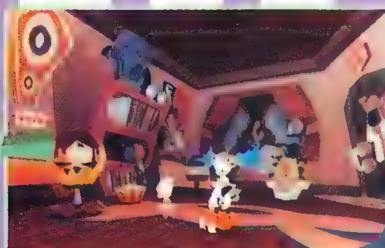
フリッツが上手くいくと背景の色々な物が動き出す！



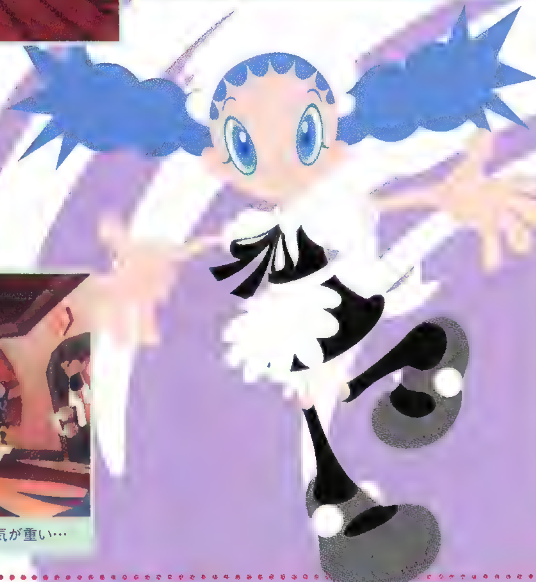
このゲームの通常時の背景はこのような感じである



それが続きすぎると…フリッツオーバー（ゲームオーバー）に



逆に下手だと周りもシーンと…。く、空気が重い…



DOUBLE FLITZ

2人で協力してフリッツを楽しむモードもある。こっちならケンカにはなりにくいよね



SINGLE FLITZ

１人の時、手っ取り早くフリッツだけ楽しみたい時は、ＣＰＵとフリッツで対戦！



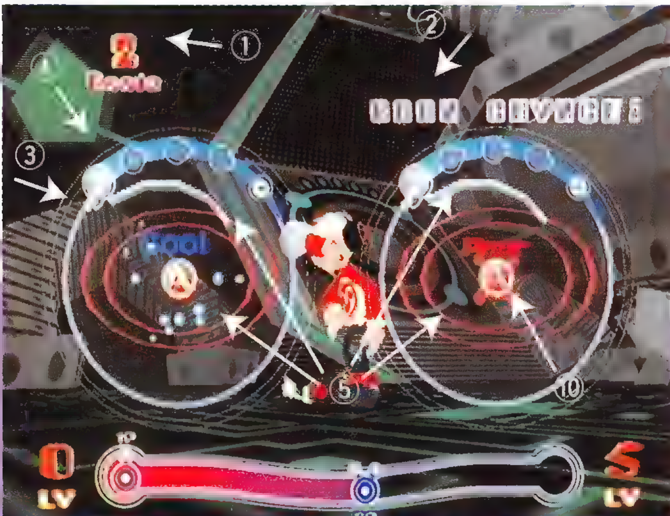
友達がきたら、このモードで対戦プレイをしてフリッツの腕を競い合おう

DUEL FLITZ



フリッツをしよう！
HOW TO PLAY ～FLITZ～

フリッツプレイ画面各部紹介





フリッツの基本ルール（クリア条件）

ランクゲージ上にあるクリアポイントマークを超えてフリッツを終了すること。

以下に画面に表示される各部パーツの名称とその解説をするぞ。

●画面各部名称と内容

①ビート表示

ボタンの連続入力によって画面上に“ビート”として表示される。ビートには「ＣＯＯＬ」または「ＮＩＣＥ」で連続入力が成功した場合の「ＣＯＯＬ Ｂｅａｔ」、「ＯＫ」または「Ｂｏｏ」で連続入力した場合の「ＢＡＤ Ｂｅａｔ」の２種類があり、それによって、41ページで紹介するフリッツブーンにも影響が出る。

②評価文字

画面左上に、入力タイミングの評価が表示される。表示される文字は、いい方から順に「ＣＯＯＬ」「ＮＩＣＥ」「ＯＫａｙ」「Ｐｏｏｒ」の４段階ある。

③フリッツナビゲーション

入力の指示が表示される大きな円のこと。

④カーソル

アナログ方向キーの位置を表示しているポインタ。

⑤タイミング表示

入力のタイミングを表示するライン。

⑥レベル表示

プレイヤーのレベルが表示される。画面左下に表示されているのが１Ｐ、右下に表示されているのが２Ｐのレベルである。上手にＦＬＩＴＺをすることで、レベルもどんどん上昇していく。

⑦ランクゲージ

各プレイヤーのレベルをレベルポインタで表示する。

⑧レベルポインタ

各プレイヤーの操作の評価に応じ、ランクゲージ上を移動する。

⑨クリアポイントマーク

レベルポインタがこのマークを越えるとステージクリアとなる。

⑩判定マーク

フリッツナビゲーションの中に表示されるボタン指示など。



ボタン指示のある判定マークの場合



ボタン指示のない判定マークの場合

フリッツナビゲーションのコマンド入力方法とそのタイミング

ボタン指示のある判定マークの場合

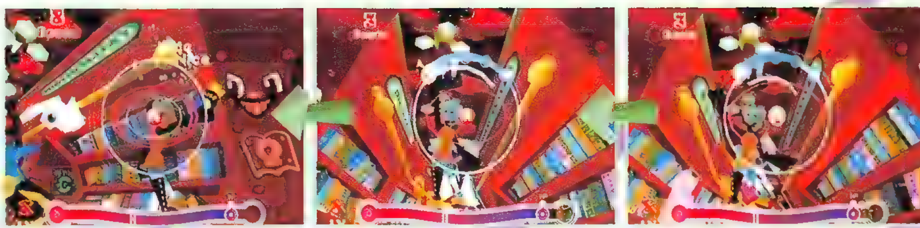
入力指示となる円（ネクスト表示）は入力すべき順に表示されていく。タイミング表示は、ボタン指示のある判定マークとボタン指示のない判定マークの２パターンがある。

表示されている判定マークに向かって収縮する円（ネクスト表示）が判定マークとシンクロした瞬間がベストタイミングとなる。入力回数はそのボタンに向かう円の数となり、次に入力すべきネクスト表示は白く変化する。

ボタン指示のない判定マークの場合

判定マーク内に何も表示されていない場合は、ステップポインタを合わせるだけの入力になる。タイミングは外のブルーラインに、ネクスト表示の白いラインが重なった瞬間がベストタイミングとなる。

フリッツ・タイミング連続写真集♪



ボタン指示なし判定マークが外円に表示されており、それに沿って方向キー入力しているところ



ボタン指示あり判定マークの中心にタイミング指示が収縮しているところ



外円にあるボタン指示あり判定マークにタイミング指示が収縮しているところ

フリッツブーン

コマンドブーンとは、条件を満たすことでフリッツナビゲーション表示中に使用する必殺技のようなもの。これを使用したプレイヤーは入力判定の難易度が上がるものの、通常より多くの得点を稼ぐことができる。「フリッツブーン」は1度使用したあとも使用条件を満たすごとにパワーアップ可能となる（最高4段階まで）。





画面に「BOON CHANCE!」と表示されている時にトリガーを入力



するとこの通り、光出して難易度がアップする分、得点を稼ぎやすくなる

フリッツブーン使用条件

20連続以上の「COOL Beat」または10連続以上の「BAD Beat」による入力があった場合（使用可能な場合はBeatの下に「BOON CHANCE!」と表示される）。

フリッツブーン使用方法

フリッツナビゲーションが表示されている時に、LもしくはRトリガーのいずれかを同時に入力する。

ノッティをしようー！

HOW TO PLAY ～NOTTY～

ノッティとはストーリーモード中に何度かプレイすることになるリズムゲームで、これをクリアしないとストーリーも先に進まないぞ

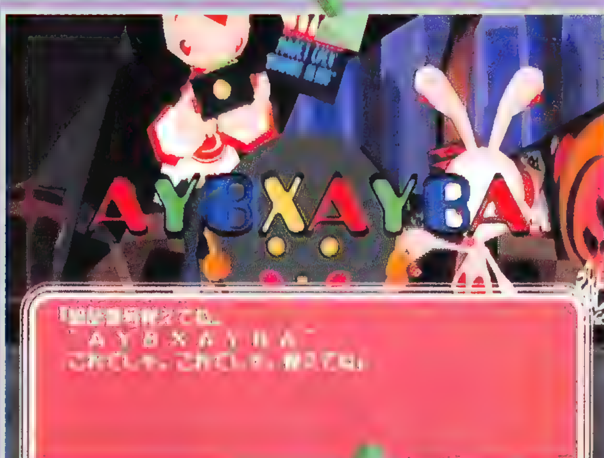
『ばくだんくんと遊ぼう』の遊び方

一番はじめに登場する「ノッティ」である「ばくだんくんと遊ぼう」の遊び方を紹介するぞ。

ルール ばくだんくんが最初にいった暗号をひとつずつ順番に入力し、ばくだんくん起爆装置を解除すること!!



1 ばくだんくん登場
物騒だけど可愛い気もする…。



2 ばくだんくんが8桁の暗号をいう（記憶用画面）
ばくだんくんが8桁の暗号をいうので、それを覚える。
(例：A・Y・B・X・A・Y・B・A)

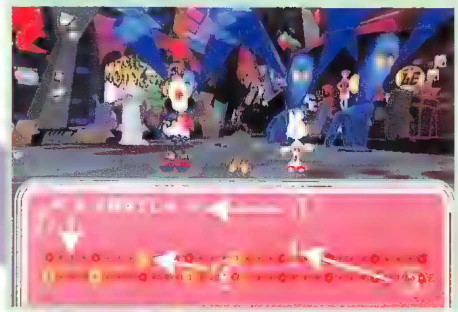


3 1桁目の入力タイミング表示（記憶用画面）
ばくだんくんが1桁目の入力タイミングを表示する。この時、入力すべきボタンが表示される場合とされない場合もある。

ノッティの基本ルール

お手本のリズムと同じようにリズム入力をすること。

記憶用画面



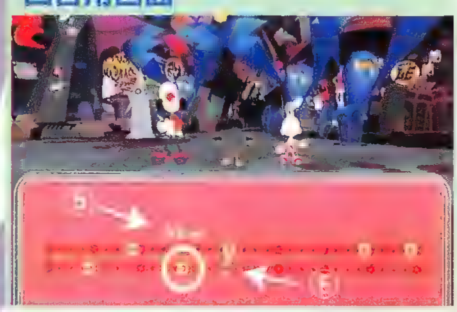
①問題
プレイヤーが次にどのボタンを押せばいいのかを表示する。

②リズムバー
１本が１小節の表示でバー上に入力タイミングが表示される。

③カーソル
リズムに合わせて動いていく。

④タイミング
このタイミングを覚えて、これに合わせてボタンを押す。

回答用画面



入力の際はリズムバーには何も表示されないので、記憶用画面で覚えたリズムを記憶通り入力する。

⑤評価
１本が１小節分の表示でバー上に入力タイミングが表示される。

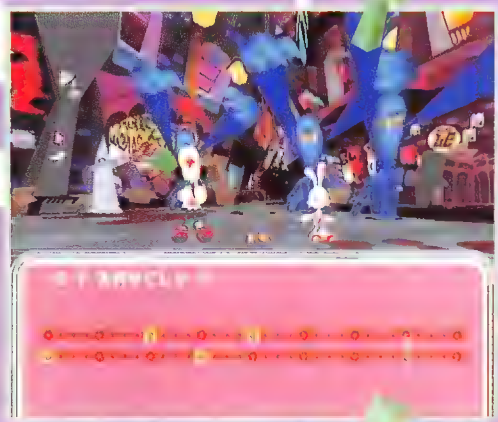
⑥タイミングカーソル
このカーソルにあわせてボタンを入力していく。





4 1桁目のプレイヤー回答画面

プレイヤーは③で覚えたタイミングにあわせ、1桁目のボタン（例の場合はA）を入力する。



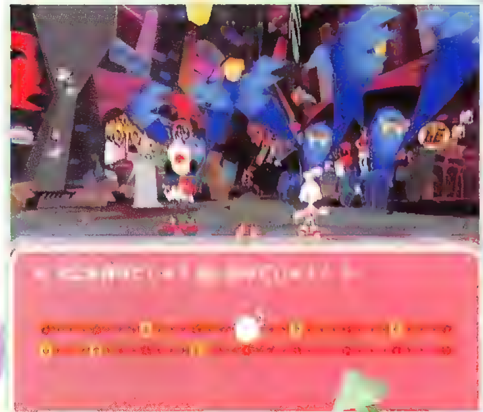
5 2桁目の入力タイミング表示（記憶用画面）

ばくだんくんが2桁目の入力タイミングを表示する。



6 2桁目のプレイヤー回答画面（回答用画面）

プレイヤーは⑤で覚えたタイミングにあわせ、2桁目のボタン（例の場合はY）を入力する。



7 3桁目の入力タイミング表示（記憶用画面）

ばくだんくんが3桁目の入力タイミングを表示する。



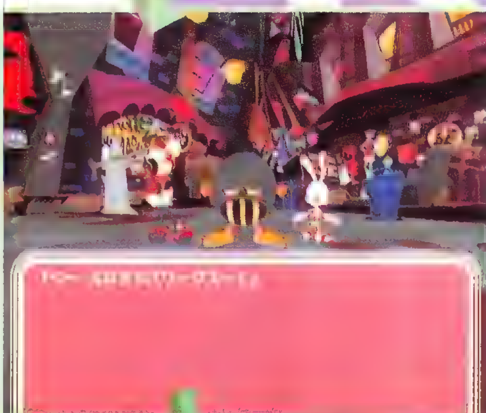
8 3桁目のプレイヤー回答画面（回答用画面）

プレイヤーは⑦で覚えたタイミングにあわせ、3桁目のボタン（例の場合はB）を入力する。以後8桁までこのくり返し。



9 ばくだんくんとあそぼうクリア

タイミングよくボタン入力をしていくしていって起爆装置を解除すればゲームクリア！



10 失敗続きその1

逆にタイミングをはずしまくって失敗を続けてしまうとばくだんくんがどんどん大きくなっていく。



11 失敗続きその2

ついには爆発してしまう!! 失敗続きはゲームオーバーのもと、気をつけよう。





ソニック・ザ・ヘッジホッグ ポケットアドベンチャー

超速テクニックでタイムアタックに挑戦！



いよいよ発売となったジェットコースターアクションの決定盤「ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー」。ソニックでしか味わうことのできないスピード感はクセになったら止められないぞ。今月は、より短いタイムでクリアするためのテクニックを紹介しよう。

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
NP	5月25日予定／3,800円
16M	アクション

※通信ケーブル対応

SONIC POCKET ADVENTURE ™

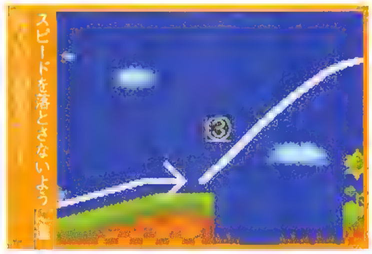
ZONE 1 act1



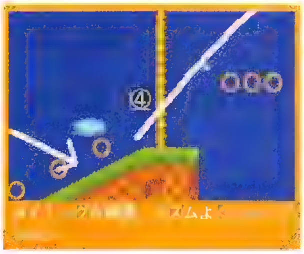
❶スタートと同時にスピンダッシュをする。このテクニックは、ほとんどのステージで有効なので完璧にマスターしよう。



❷昇り坂の前にある「リング（×3）」の右端あたりでジャンプしよう。すると前方の滝にいる左側の「敵（ガブッチョ）」を倒し、その反動で一気に橋を越えられる。



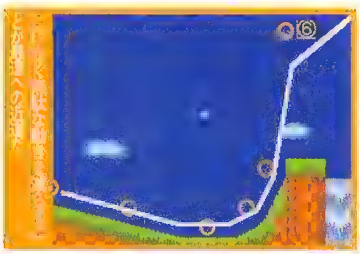
❸土地の右端で思い切りジャンプし、その先にある昇り坂を越えて、一気に頂上まで跳ぼう。



❹着地と同時に、もう一度、思い切りジャンプする。



❺坂を降り、その先にある「スプリング」を使い、上のルートに進む。この時、空中でソニックを動かし、「アイテムボックス（加速シューズ）」の左側に着地。そしてすぐに「スピンダッシュ」をおこない、「アイテムボックス（加速シューズ）」を取る。加速シューズを素早く取れるかどうかで、クリアタイムが大幅に変わるぞ。

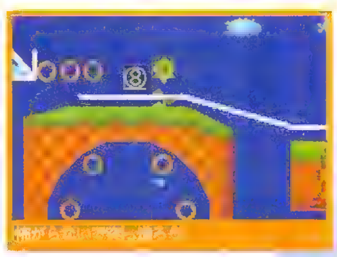


❻加速シューズをはいていると、その勢いで、ソニックが空中に飛ばされる。この時、空中でソニックを操作し、上のルートに着地させよう。

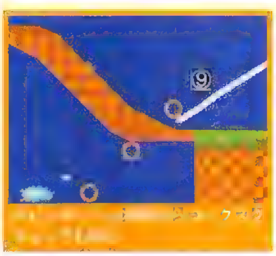




❼土地が無くなるギリギリのところでジャンプし、「トゲトラップ」を飛び越える。



❽ここは土地が離れているが、レバーを右に入れっぱなしで進むことができる。



❾「コークスクリュー」が終了すると、すぐさまジャンプしよう。この時、前方の「敵（ガブッチョ）」と「スプリング（ヤシの上）」の間を通過するのがベスト。

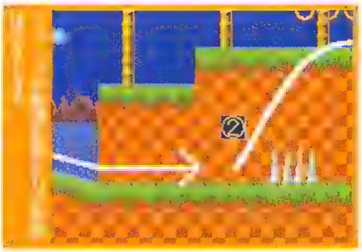


❿「コークスクリュー」を通過後、地面に埋まっている「スプリング」に接触する直前に思い切りジャンプしよう。「スプリング」に当たるギリギリのところでジャンプするほど、いいタイムが出るぞ。

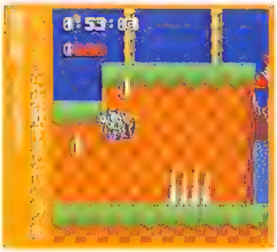
ZONE 1 act2

❶スタートと同時に「スピンダッシュ」しよう。

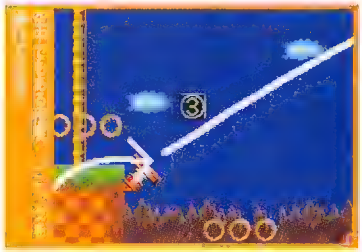




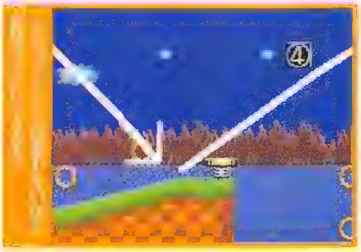
❷右斜め前方の「スプリング」に向かってジャンプする。この時、目の前の「トゲトラップ」に接触しないように気をつけよう。

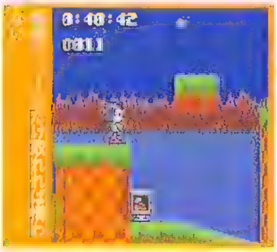


❸ここは「スプリング」の力を利用して、一気に進む。着地点付近にある「スプリング（上向き）」に乗らないように、空中でソニックを操作しよう。

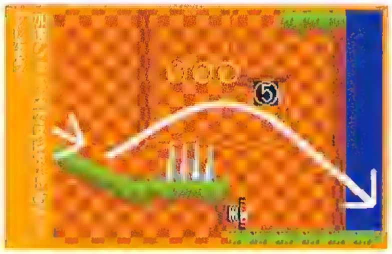


❹目の前の「スプリング」は使わずにジャンプする。この時、空中でソニックを操作し、「アイテムボックス（加速シューズ）」の上に着地すると、クリアタイムを大幅に縮めることができる。

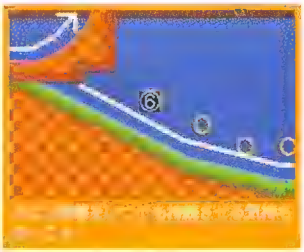




❺「トゲトラップ」に接触しないように、ジャンプする。

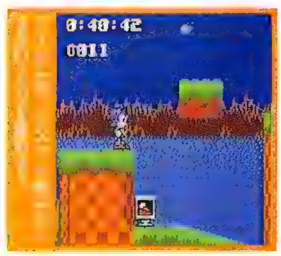


❻このあたりで、レバーを下に入れ、ソニックをスピン状態にする。

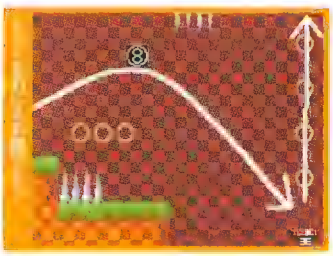


❼空中で、スピン状態のソニックを操作し、「アイテムボックス（リング）」の上に着地する。

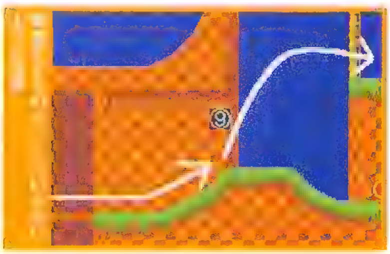




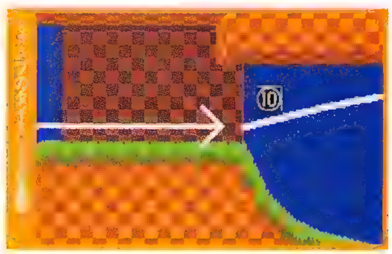
❽「アイテムボックス（リング）」を破壊すると、レバーを右に入れっぱなしにしよう。すると、「アイテムボックス」を破壊した時の勢いを、利用し、一気に下のスプリングまで、飛ぶことができる。



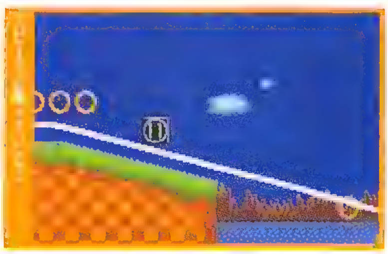
❾昇り坂が終わる直前に、ジャンプして、上のルートに移る。

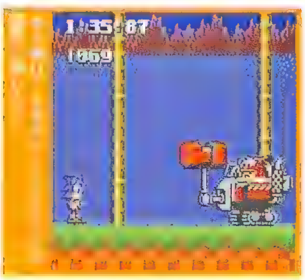


❿降り坂になる直前に、ジャンプして「トゲトラップ」を飛び越えよう。

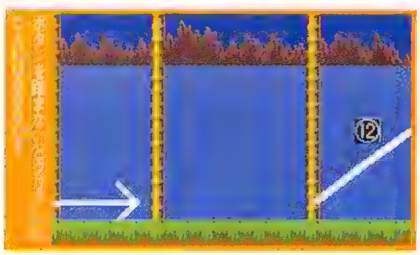


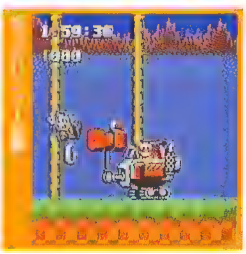
⓫この部分は、スピードに乗っているため、レバーを右に入れているだけで、飛び越えることができる。





⓬素早くボスを倒したら、画面右端でスピンダッシュしよう。そして図のポイントから思い切りジャンプすると、カプセルの上にあるボタンに着地できる。カプセルのボタンを踏むのは、意外とタイムロスになるので、確実に習得しておきたいテクニックだ。



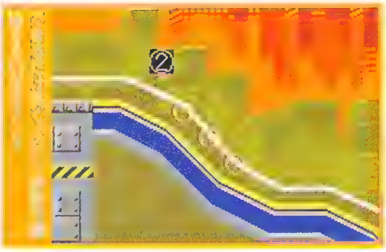




ZONE 2 act1



❶スタートと同時にスピンダッシュをし、すぐさまジャンプする。このテクニックにより、昇り坂を飛び越える。

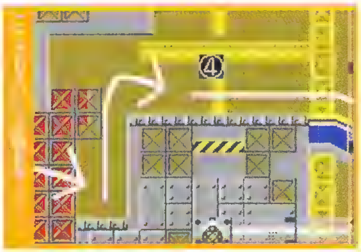


❷そのままの勢いを使って、進んでいく。この時、レバーを下に入れてスピン状態になった方が速く進めるぞ。

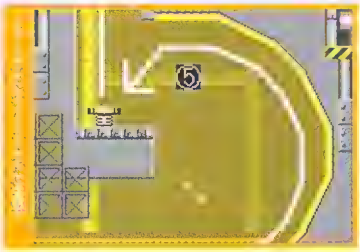
❸「加速装置」に接触した瞬間（または直前）に、思い切りジャンプしよう。そうすれば一気に上のルートに進むことが可能だ。



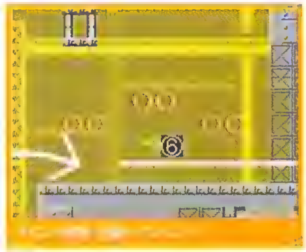
❹着地と同時に素早くスピンダッシュをおこなう。そのままスピン状態で進んでいこう。



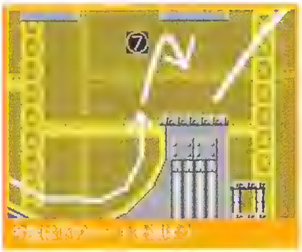
❺ソニックが天井にきた時、左斜め下のスプリングに向かってジャンプする。

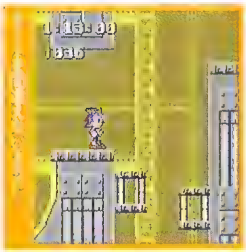


❻ここは通常どおりソニックを走らせる。ただし、ソニックがダッシュ状態になったらレバーを下に入れてスピン状態にしよう。このままの状態で、ループと降り坂を進むのがポイントだ。



❼レバーを右に入れ、空中に飛ばされたソニックを、下のルートに移動させる。この時、下のルートの天井部分にソニックをぶつけるようにすると上手くいくぞ。失敗して上のルートにいくと、大きなタイムロスになるので、気をつけよう。

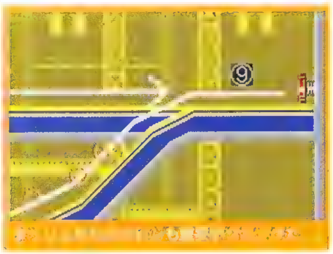




❽ここは通常どおりソニックを走らせる。ソニックがダッシュ状態になったらレバーを下に入れてスピン状態にするとクリアタイムが縮められる。



❾ここも通常どおりソニックを走らせる。もちろんソニックがダッシュ状態になったらレバーを下に入れてスピン状態にしよう。



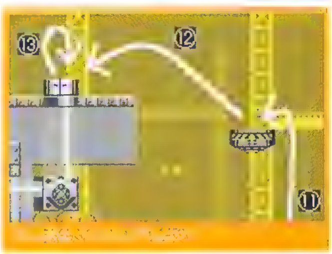
❿ソニックが空中に飛ばされたら、レバーを右に入れ、「移動土地（上下）」に着地させる。ここでは下から2番目の「移動土地（左右）」に乗るように描かれているが、下から3番目のものでも、かまわない。自分のやりやすい方を選択しよう。



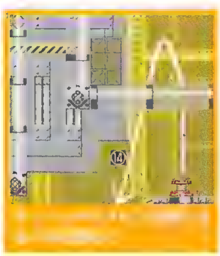
⓫「移動土地」に乗ったら、すぐさま真上にジャンプして、一番上の「移動土地（上下）」に着地する。

⓬ここでも着地と同時にジャンプする。この時、左斜め上にある「空気ダクトの入口」に着地できるように、空中でソニックを操作しよう。

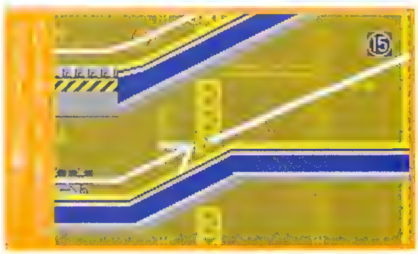
⓭「空気ダクトの入口」に着地すると、入口が破壊され、ソニックは上方向に弾かれます。この時、空中でソニックを操作し、ダクトの中に直接入ろう。



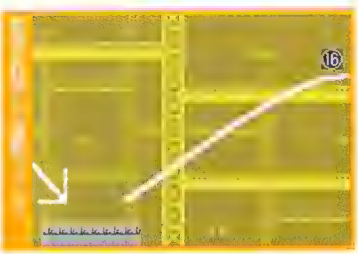
⓮「空気ダクト」を出たら、レバーを左に入れよう。この時、斜め45度の斜面に着地すると、ソニックは一気にダッシュ状態になるぞ。



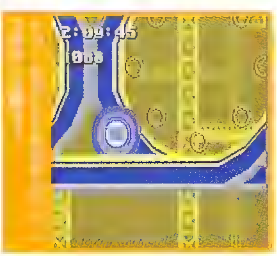
⓯「加速装置」で加速し、その勢いを利用してジャンプする。



⓰着地と同時に、もう一度ジャンプする。

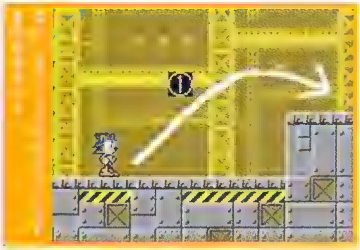


⓱上手くいけば、ちょうど「加速装置」の上に着地できる。後は、そのままゴールを目指そう。

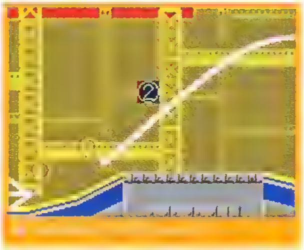


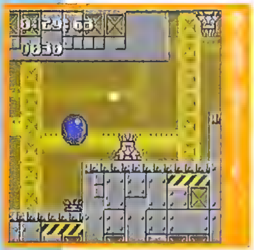
ZONE 2 act2

❶スタートと同時にスピンダッシュして、すぐさまジャンプする。このテクニックを使って昇り坂を飛び越えよう。

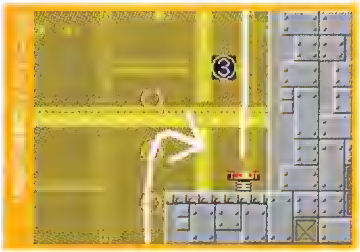


❷昇り坂が終わる直前にジャンプして「敵（ランダー）」をかわす。



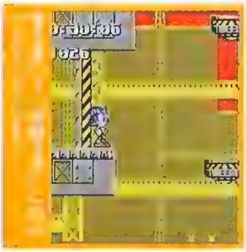


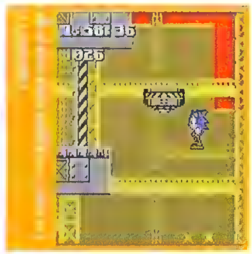
❸「スプリング」の左端に着地すると、図のように一番上の段にいける。この時、着地点が右方向にずれると、一段しか登れないため、タイムロスになるぞ。

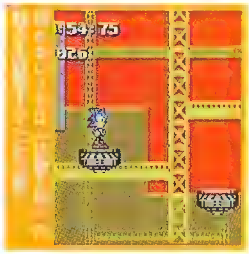


❹ジャンプして、「移動土地（円運動）」に着地する。この「移動土地」は時計まわりに円運動しているため、空中で上手くソニックを操作する必要があるぞ。ちなみに図では（4）の直前に「シャッター」があるが、これは通過したら閉まるもので、行き止まりになっているわけではない。

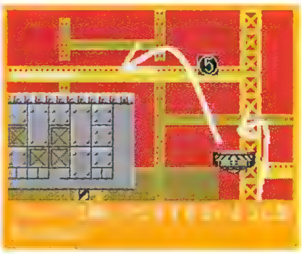


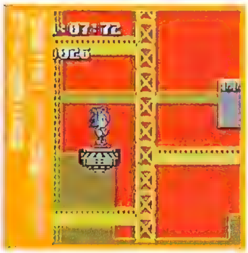




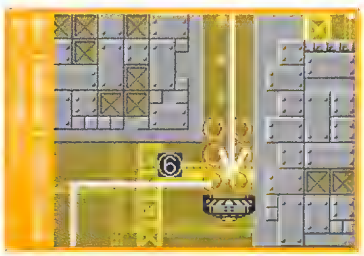


❺「移動土地（円運動）」に着地したら、上の「移動土地（円運動）」にジャンプしよう。こちらの「移動土地」も時計まわりに円運動しているので、軌道を予測してジャンプする必要がある。

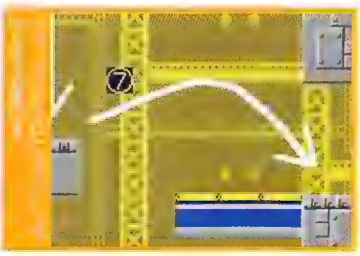




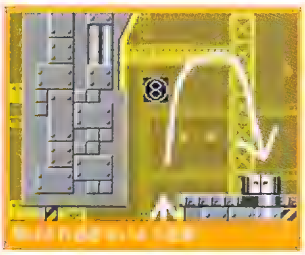
❻「移動土地（上下）」に乗り、左方向にスピンダッシュする。すると、図のように壁に当たって落下し、下の土地に着地できる。



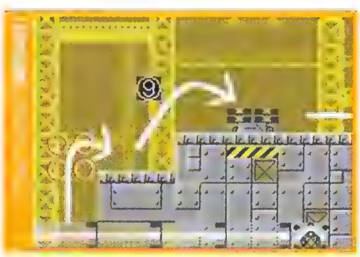
❼着地したら、右方向にスピンダッシュしよう。この時、ジャンプする必要はない。



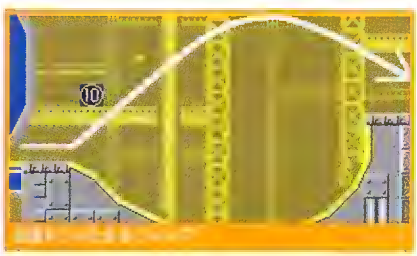
❽ソニックが空中に飛ばされるので、「ダクトの入口」に着地できるように操作しよう。

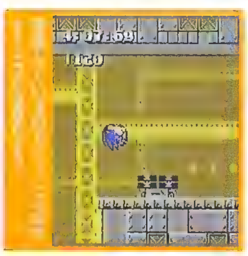


❾着地と同時にジャンプし、前方の「加速装置」に着地する。

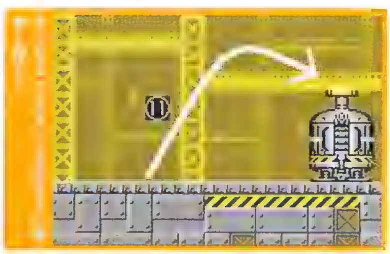


❿降り坂になる直前にジャンプし、前方の「加速装置」に着地する。

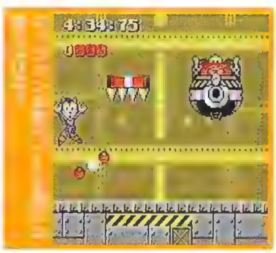


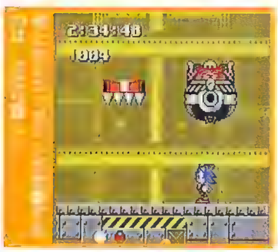


⓫ボスを倒したら、画面の右端で待機。ボスが退場し、画面がスクロールした瞬間にジャンプしよう。そうすればカプセルのボタンの上に着地することができるぞ。







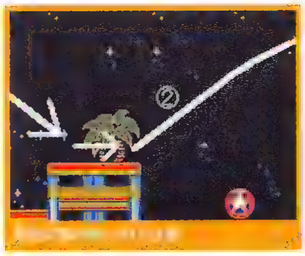


ZONE 3 act1

❶土地が無くなる直前にジャンプする。

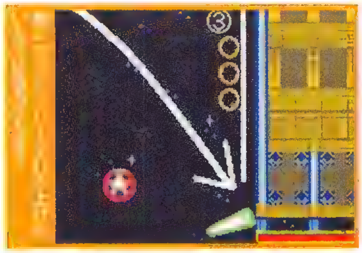


❷少しダッシュして、土地の右端でジャンプする。「フリッパー」の根元に着地できれば成功だ。

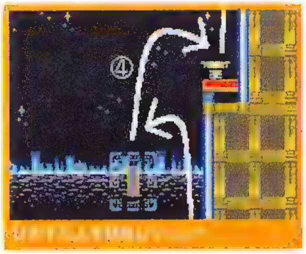




❸すぐにフリッパーを使い、ソニックを真上に打ち上げる。この時、空中でソニックを操作し、「移動ブロック（左右）」の上に着地しよう。



❹着地と同時に、右上の「スプリング」に向かってジャンプしよう。



❺「スプリング」を使って、上にジャンプする。この時、左上の「ボビン」に接触しないように注意しよう。

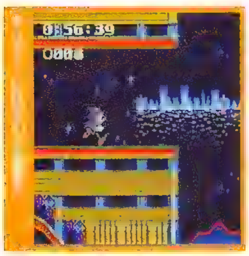


❻空中でソニックを操作し、「ボビン」の上に着地する。「ボビン」に接触すると、弾き飛ばされるので、その特性を利用して、右上の段に移動しよう。

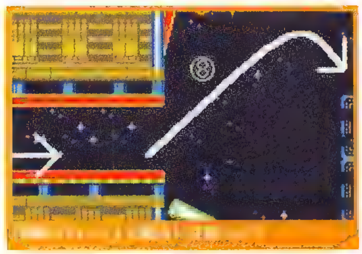


❼土地が無くなる直前でジャンプする。この時、空中でソニックを操作し「バンパー」の右側のあたりに着地させよう。ソニックが「バンパー」に弾かれて、右上の段へ移動することができるぞ。

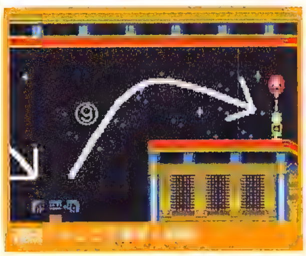




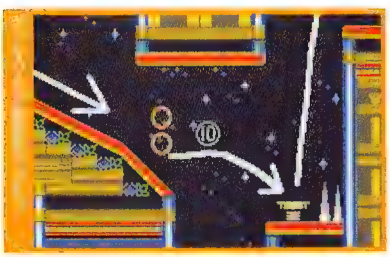
❽土地が無くなる直前でジャンプ。この時、空中でソニックを操作し「移動ブロック（左右）」の上に着地しよう。



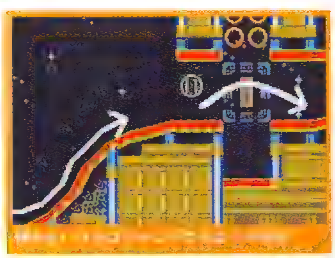
❾着地と同時にジャンプして、右上の段に移動する。



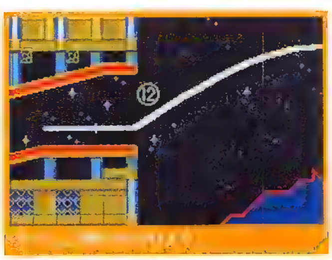
❿土地が無くなる直前に、右下の「スプリング」に向かってジャンプする。



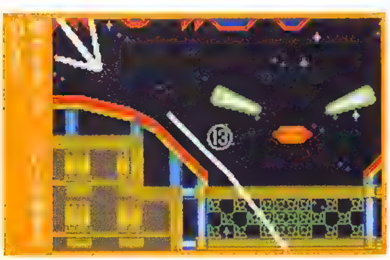
⓫「移動ブロック（上下）」の動きをよく見て、ジャンプ（上を通過）か、スピンダッシュ（下を通過）で通過しよう。



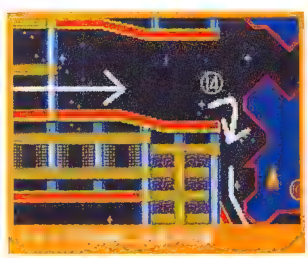
⓬土地が無くなる直前でジャンプする。



⓭ここは、レバーを右に入れたままにしておこう。



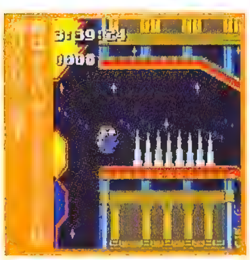
⓮ちょうど、壁に接触するように小さくジャンプしよう。あまり、大きなジャンプをするとタイムロスになってしまうぞ。



⓯土地が無くなる直前でジャンプする。右下の土地に着地すれば成功だ。

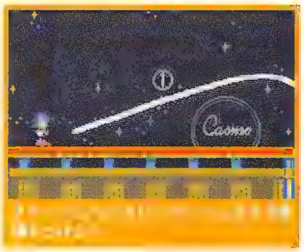




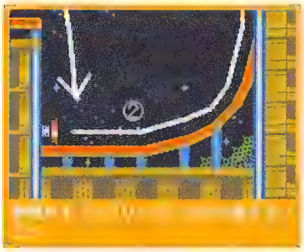


ZONE 3 act2

❶スピンダッシュして、すぐにジャンプする。



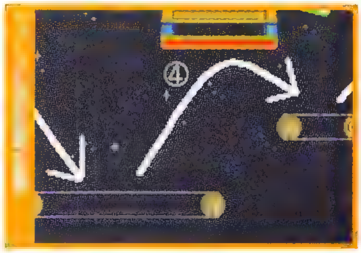
❷「スプリング」を利用して、坂を駆け上がる。



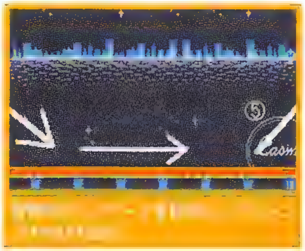
❸「ベルトコンベア」に向かってジャンプする。



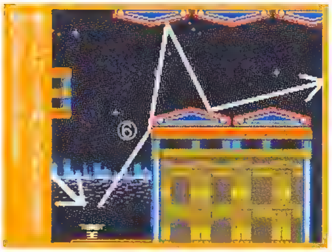
❹右上の「ベルトコンベア」に向かってジャンプする。



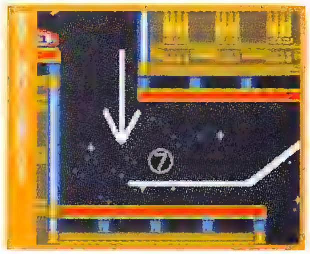
❺「スプリング」の上に着地するように、ジャンプしよう。



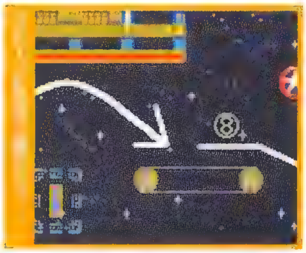
❻上のバンパーの右側に接触するように、レバーを右に入れて調整しよう。



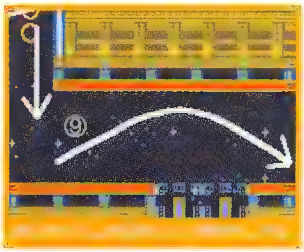
❼着地したら、すぐにスピンダッシュ。そして、土地が無くなる直前にジャンプして、「ベルトコンベア」に着地しよう。



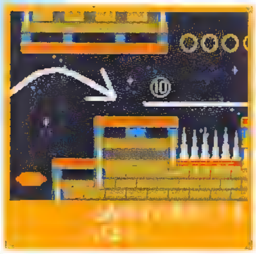
❽レバーを右に入れっぱなしにするだけで下までいける。



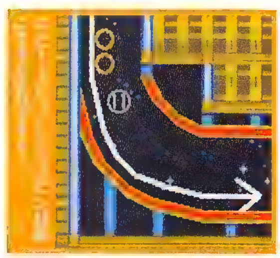
❾スピンダッシュの後、すぐにジャンプして「移動フロック（上下）」を越えよう。



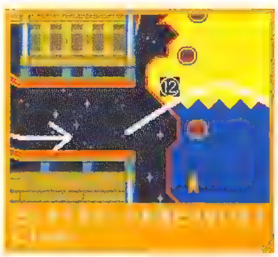
❿ここはダッシュ状態なら、下に落ちる心配はない。



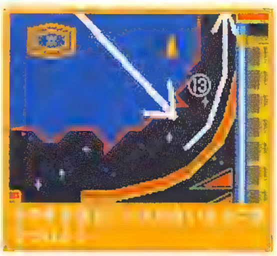
⓫レバーを下に入れて、ソニックをスピン状態にする。



⓬スピン状態で勢いがついていれば、「六角バンパー」の上を通過することができる。



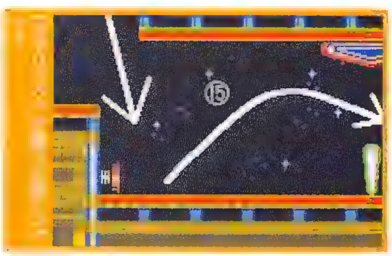
⓭ブレーキをかけて落下を防ぎ、すぐさま右方向にスピンダッシュしよう。



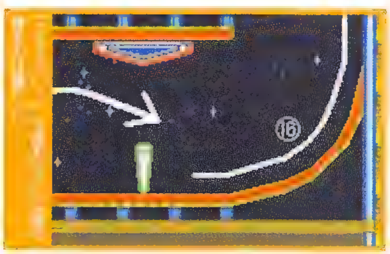
⓮「スプリング」の上に着地しないように操作する。



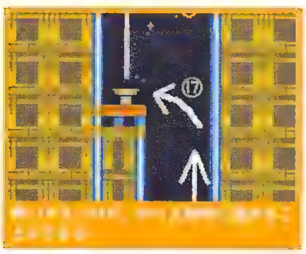
⓯「スプリング」を使わずに、ジャンプで「フリッパー」を飛び越す。



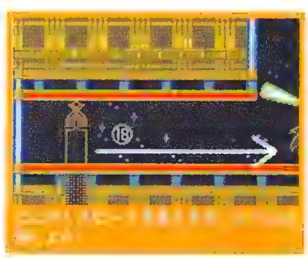
⓰「フリッパー」を使って坂を昇っていこう。



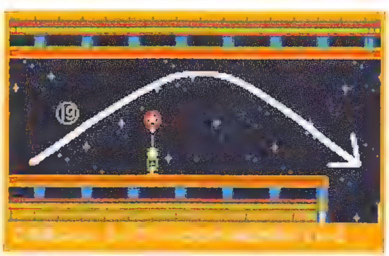
⓱図のような位置にきたら、左上の「スプリング」に向かってジャンプする。



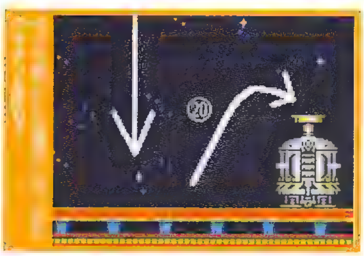
⓲スピンダッシュの状態で進む。



⓳図の位置からジャンプすると、直接、穴に落ちることができる。



⓴図の位置からジャンプすると、直接カプセルのボタンに着地することができる。







攻略／DSP―たろりん

メタルスラッグ3

METAL SLUG 3

ステージ攻略もいよいよ佳境！ エンディングまで徹底踏破だ!!

SNK	
業務用MVS	発売中／98,000円
家庭用ROM	発売中／32,000円
家庭用CD	発売日未定／定価未定
DC	—
PS	—
SS	—
708M	アクションシューティング

シリーズ中最高とも思われる難易度のこの『3』。それだけに、アーケードで苦戦している人も多いのではないだろうか。
今回はステージ4から最終ステージを完全攻略。さらに、隠しアイテムのマップも全ステージ分掲載したぞ。

【システム解析続報】

モビルサテライト：人工衛星型の兵器を呼び出し、電撃弾で攻撃するアイテム。敵を自動的に狙ってくれるのがありがたい。1発あたりの威力はハンドガンと同じ。

バルカンアイテム：アストロスラッグに2つのバルカン砲が装備される。砲身はレバー入力と逆の方を向くため、全方位への攻撃が可能になる。他のショットアイテムとの併用が可能で、段数制限もないので、取って損はない。

ステージ4〜5に登場する乗り物の性能を紹介しよう。

○ドリルスラッグ

Bボタンで足（？）を伸縮させられるのが特徴。しかも、足を伸ばした状態では、下のキャタピラ部分は完全無敵。キャタピラで敵をひき殺すことも可能だ。レバーを左右に入れている間は、ボディの先端についているドリルに触れている敵にもダメージを与えられる。Cボタンの攻撃は、ドリルを伸ばして敵にダメージを与えるというもの。



足元部分は無敵。敵の弾だってこの通り。さすがドリル、漢の武器だ!!

○スラッグフライヤー

ステージ5の序盤に登場。性能は前作と同じ。ショットは前方90度の範囲しか攻撃できないが、レバーを左に入れても右に弾が出るため、常に前方を攻撃できる安心感がある。Cボタンのミサイルも、真横に飛ぶため当てやすい。

○スラグコプター

これもステージ5の序盤に登場。レバー入力により、全方位にショットを撃つことができるが、レバーを入れると機体も移動してしまうし、ショットの方向転換に時間がかかるので、使い勝手はイマイチ（筆者の個人的な意見だけどね）。Cボタンの武器は、右下に投下する爆弾。



あらゆる方向を攻撃できる半面、向きを微調整しづらいというデメリットがある

○アストロスラッグ

宇宙空間に登場。上下左右に自由に移動が可能で、Aボタンでショットが、Cボタンでミサイルが発射される。ショットアイテムを取ると、機体の左右にパワーアップショットが装備されるが、ダメージを食らうと片方ずつ外れてしまうので注意。

○武器持ち替えキャンセル

ショットアイテムの弾が切れると、武器をハンドガンに持ち替える動作（スキ）が発生する。この間はショットを撃てないので危険。

しかし、振り向くかしゃがむ（立つ）と、スキがキャンセルされ、すぐにショットを撃てるようになるぞ。

水中では振り向きでキャンセル可能。ただし、空中ではキャンセルは一切不可能。ジャンプ中に弾切れを起こさないように注意！



弾が切れると、こんな風にのんびりと武器を持ち替える。あぶないって！



…と思いきや、しゃがんだり振り向いたりすれば、すぐ弾が撃てるのら〜

○ショット弾数の受け継ぎ

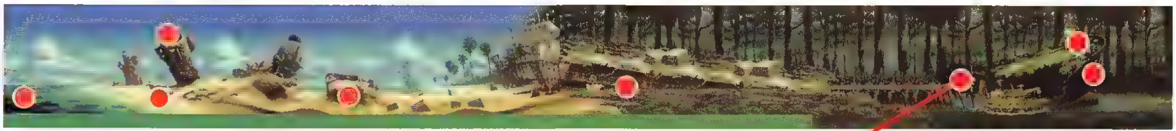
ショットの残弾数は、同種類のB-Gアイテムを取った場合にも受け継がれる。例えば、ヘビーマシンガンが100発残っている状態でB-Gヘビーマシンガンを取ると、B-Gヘビーマシンガンの弾数は250発になる。その逆（B-G→通常版）もしかり。

○敵の打ち止め

立ち止まっていると敵が続々と出現する場面は多いが、『倒すと得点が入る敵』は、出現数に限りがある。敵が出なくなるまで粘ってから先に進むと安全。一方、『倒しても0点の敵』は無限に出現するので、無視しよう。

はみだし情報：エレファントスラッグ用のアイテムの名称が判明したので紹介しよう。バッテリーの方はそのまま『バッテリー』、唐辛子の方は『ファイヤーチリ』だ。

【隠しアイテム一覧】



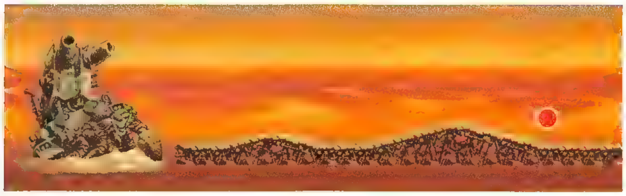
イナゴとの戦闘後

STAGE 1

森の中で、イナゴとの戦闘が終わったあと、分岐ポイント直前の上り坂をしゃがみ撃ちすると、キノコが5つ出現する。

深海ルートの火山地帯の2つの隠しアイテムは、出現ポイントが画面の左端にくるぐらいまで画面をスクロールさせないと出せない。

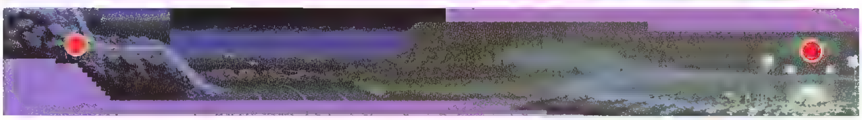




ボスとの戦闘中







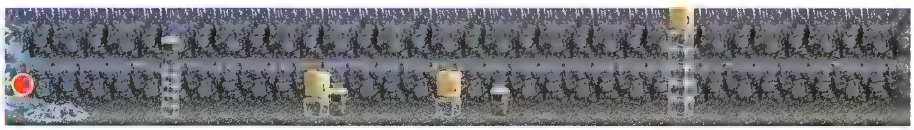
ボスとの戦闘中 3人

STAGE 2

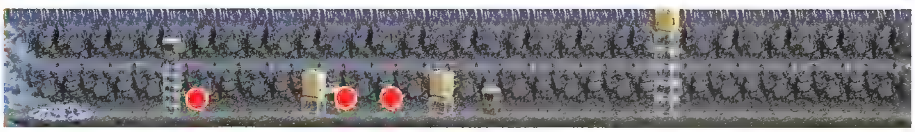
序盤にある飛行機の尾翼は、その真下にある箱の上に乗って撃つ。

ボス戦の補足を少し。第1形態の宇宙人6体は、あらかじめ6体すべてに軽く（手榴弾2～3発ずつぐらい）ダメージを与えておき、最後に手榴弾を連射して、6体すべてを一気に倒すとよい。

・往路

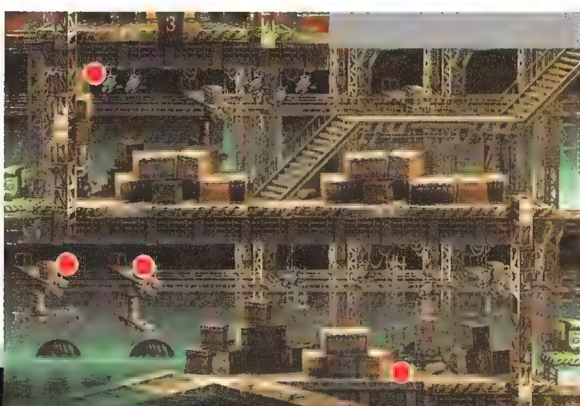


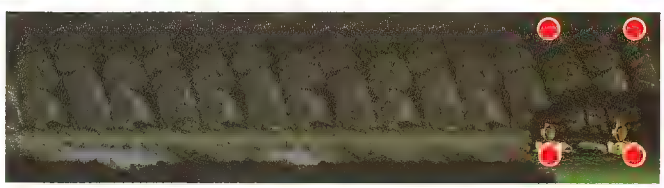
・復路



アイスメンの死体







STAGE 3

海底ルートの最初、スラグマリナーの上下の隠しアイテムは、ジャンプ中にショットを撃って出そう。右上を取るのはかなり難しいぞ。

工場ルートの最後では、手前のトラックの右端からジャンプし、タイミングよく2段ジャンプすれば、上の足場に乗ることができるぞ。

ステージ4 砂の墓標

Stage-4





キャメルスラッグに乗っていると、その高さの分、ヘリの弾が近くて危険だ

●ポイント1

序盤の砂漠のエリア。キャメルスラッグに乗って進む。途中にトラックが2台停まっている。2台目のトラックでは、トラック内から出現する兵士に加え、ヘリも同時に攻撃してくる。ここはキャメルスラッグから降りて闘おう。先にトラックを破壊して兵士を全滅させてからヘリを破壊するのがおすすめ。ヘリを破壊したら、トラックの後ろの土嚢に隠れている百太郎を救出して進もう。

その次は、兵士、戦車、飛行機の複合攻撃。戦車を速攻で破壊していく必要がある。1～2台目に関しては、出現位置を覚えておき、その手前で飛行機と兵士を片づけておこう。そして、バルカンを連射しながら右に進み、戦車に集中的に撃ちこめば、弾を撃たれる前に破壊できる。

3～5台目は、スクロールストップの場面で連続的に出現。プレイヤーが画面の右の方にいると、戦車が左から出てきて手に負えなくなる。画面の左側に陣取りつつ、戦車に効率よくショットを当てていこう。兵士はある程度百太郎に任せてしまっていい。5台目は、少し間を置いて出現するので、存在を忘れないように注意。

うまくいけば、ヘリが攻撃を始める前に戦車をすべて破壊できるぞ。そうしたら、キャメルスラッグから降りてヘリを破壊すればよい。

・隠しアイテム：①百太郎



画面左側をキープし、すべての戦車を速攻で破壊しよう。ヘリは後まわしだ

●ポイント2

分岐ポイントを下に進み、建物の中へ。ここではマンイータが出現。プレイヤーに近づくと、突然体を伸ばして食べようとしてくるので、接近せずに遠くからショットで倒してしまおう。

マンイータは死に方が2種類あり、死体が長く伸びた場合は種を飛ばしてくる。この種は破壊可能だが、触れると死んでしまうので注意。

樽が多数積んであるところでは、上から種がたくさん降ってくる。一番下の段をキープし、右上にいる捕虜（遠くからロープを解いても左に歩いてくるので、左で待っていればいい）が出すフレイムショットを使って種を迎撃するといい。この時、レバーニュートラルでAボタンを押すと、横にあるクランクを回し始めてしまう。注意！

種が降ってこなくなったらクランクをまわし、開いた扉に入ろう。一番上の樽から一気に飛び降りないと、横のマンイータに食われるので注意。



ここからフレイムショットで種を迎撃しよう。あせらずによく狙うこと



幼虫の自爆攻撃。触れると当然死ぬ…。無理に倒しにいかないように！

砂漠の奥のミステリーゾーン ピラミッドと地底世界… その先で待ちうけるものは？

●ポイント3

扉の先は地底のルート。この前半部分をポイント3とする。ここには、小さな虫（以下『幼虫』）が登場。

幼虫の攻撃手段は、体液をふき出す捨て身の攻撃。攻撃範囲が狭いので、遠くから倒せば問題ない。ただし、地上にいる幼虫には、横からではハンドガンの弾が当たらない（フレイムショットやアイアンリザードなら問題ない）ので、その場合は近接攻撃で倒す必要がある。攻撃態勢（頭を上げるような動作）を取ってから体液が出るまでには少し時間があるので、この間に斬ってしまえばいい。斬るのが間に合いそうにない時は、すぐに離れること。

少し進むと、前後からカニも出現するが、これは特に問

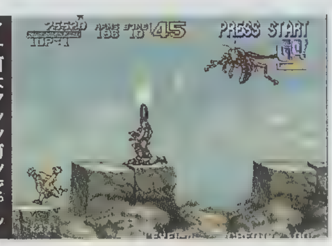
●分岐ルートその1～ピラミッド

最初の分岐ルートで上に進むと、ピラミッドを登るシーンになる。マンイータが多数出現するぞ。遠くから撃つか、足場を利用して上下から撃てばよい。

ピラミッドを登り切ったところにいる捕虜が出すヘビーマシンガンは、このあとのイナゴ戦で使いたい。先に前方の土嚢を破壊してから捕虜を助けるとよい。

イナゴを倒して進むとクランクがある。ここは分岐ポイントとなっており、これをまわして、開いた扉に入ると、遺跡内（分岐ルートその2）に進む。遺跡に入らなかった場合は、マンイータの攻撃が続くルートとなる。

・隠しアイテム：④捕虜



イナゴはマシンガンで。レバーを上に連打して、斜めに弾を飛ばすのがコツ

題ないだろう。
　途中でショットガンを入手してさらに進むと、中ボスの巨大カニが登場。いきなり突進してきたりして手強いので、手榴弾2発＋ショットガン2発で速攻で倒そう。
・隠しアイテム：②5万点のアイテム



ショットガン2発＋手榴弾2発で倒す。あまり近づかないこと

ポイント4

　ドリルスラッグを入手するところから最後までをポイント4とする。
　ドリルスラッグは、常に足を伸ばした状態にしておく。足を縮めるのは、アイテムを拾う時だけでよい。
　ここで新登場する敵は、巨大な虫（以下『成虫』）。
　最初と最後の成虫は、触覚から弾を飛ばしてくる。弾の前兆が見えたら、Bボタンを押して本体を上下させてよけるべし。
　触覚を壊すと、成虫本体が突進してくる。これは、レバーをニュートラルにしてショットを連打すればよい。レバーを右に入れていると、なぜか逆に押されてしまい、画面端で潰されてしまうぞ。
　他の成虫は触覚攻撃はなく、最初から突進してくる。これもレバーニュートラルでショットを撃てばいい。
　さて、最後の成虫を倒すと、捕虜からレーザーショットを入手できる。これはボス戦の必須アイテム。ここから先は、他のショットアイテムは取らず、弾薬補充とレーザーショットだけを取ること（ドリルスラッグが壊れてしまった場合は、仕方がないので他の武器を取って闘おう）。
　ここから先で出現する敵は、蛾とカタツムリ。カタツムリは、遠くから撃てば問題ない（頭が殻の中に入った状態で倒した場合は、殻が爆発するので注意！）。万一ドリルスラッグを失った場合、地上のカタツムリは遠くからしゃがみ撃ちで、天井のカタツムリは真下から攻撃しよう。
　途中、巨大な殻が道を塞いでいる場所がいくつかある。最後の殻は、中から蛾がたくさん出てきて、けっこう難しい。ドリルを使って速攻で殻を破壊してしまうとよい。蛾は、足を縮めた状態で処理するといい。
　ここまでミスをせずにプレイしていれば、最後に捕虜3人を助けた時点で、レーザーショットが450発になっているはず。なぜこんなに集めたかというと、ここのボスにはレーザーショットがとても有効だからなのだ。
　さて…究極のスコアを目指してプレイする場合は、最後の成虫を倒した時点でドリルスラッグから降りなくてはならない。なぜなら、ドリルスラッグに乗ったままだと、この直後に前方に出現する相川留美（助けてステージクリアすると3万点）を助けることができないのだ。相川留美を選んだ場合、ボス戦前に準備できるレーザーショットは200発となる。厳しい闘いになることを覚悟しよう。
・隠しアイテム：②5万点、③10点のアイテム

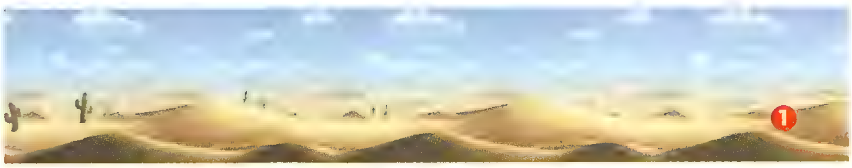
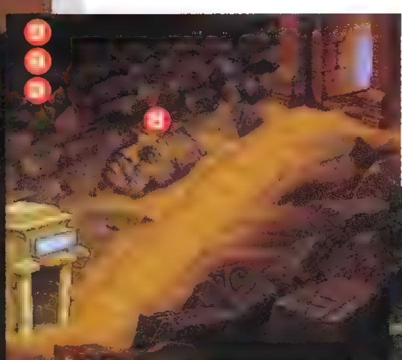
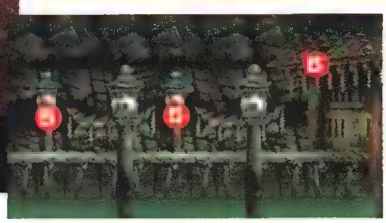
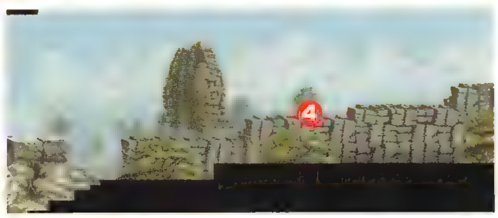
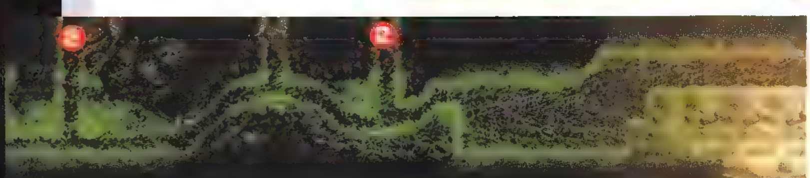


上下移動で弾を回避しよう。メタスラアタックが暴発しないように注意



カタツムリ汁は射程が短い。ちなみに、これで死ぬと服が溶けて…うひひ

【隠しアイテム一覧】



※マップ上の丸数字は本文中のものに対応しています。

【ボス戦攻略】

ボスの各攻撃の回避方法から説明していこう。

まず、『ボスに与えたダメージが一定量を超えると、攻撃がパワーアップする』ことを覚えておいてほしい（便宜上『怒り』と表記）。また、画面の左右端は床が途切れていることにも注意。

・口から嘔吐物（？）

ボスの逆側、足場スレスレに移動するだけでよい。

・狼弾

この弾は、しばらく画面内をただよったあと（この間は判定なし）、プレイヤーめがけて突進してくる。攻撃判定は、床に着弾した瞬間の爆風と、立ち昇るリング状の煙。爆風の判定は一瞬で、リングは真ん中に入れるので、タイミングよく垂直ジャンプするだけでも回避することは可能（リングの位置が悪い時は、左右に微調整すること）。危険を犯したくないなら、左右にジャンプして回避。

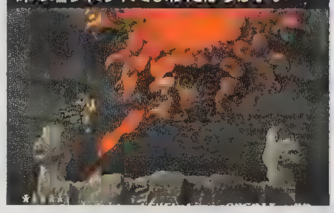

狼弾は垂直ジャンプでかわせる。ダメージを与える絶好のチャンスでもある

・針弾（赤）

プレイヤーを狙う弾を数発束状に飛ばしてくる。

怒り前は、適当に左右に移動するだけでよけられる。

怒り後は、ボスの真下あたりで左右に交互に回避する方法と、タイミングよく垂直ジャンプをくり返す方法の2種類がある。オススメは後者。最初の1回目だけ歩いて回避し、弾が全部消えたと思ったら垂直ジャンプ。以後はBボタンを連打するだけ。


弾がきたと思ったらぴょんぴょんぴょん。床の端すれすれでよけたほうがいい

・針弾（黄）

額からランダムに弾をばらまく、最強の攻撃。


この攻撃、絶対によけきれないことがある…。こればっかりは運次第だ

安定した回避法はなく、自力で弾を見切って回避しなければならない。ボスの真下あたりをキープすると見切りやすい（弾にあまり角度がついていないため）。視線は上の方に置き、弾の発射状況に神経を集中しよう。自キャラの位置は視界の隅でぼんやり確認する感覚で。

怒り前ならば弾のスピードが遅いので見切りやすいが、怒り後にこの攻撃がきた場合は、見切れずに死ぬ可能性もあるし、運が悪いと、絶対によけ切れない（と思われるほどの）弾がくることも…。

以上の回避法を踏まえた上で、ボスの倒し方の説明に入ろう。レーザーショットを持っていることが条件だ。

なるべく楽に切り抜けるには、怒り状態にしたあとは一気にボスを倒したいところ。そのためには、『怒り寸前までダメージを与える』→『狼弾の時に一気にダメージを与える』という手順を取ろう。狼弾攻撃はボスにダメージを与える絶好のチャンス!!

具体的なデータを挙げていこう。ダメージの単位はハンドガンorヘビーマシンガンorレーザーの1発当たり（1発ごとにスコアが100点入る。ちなみに、レーザーは弾薬0.5＝1発）。標準的な難易度ならば、ボスは250ほどダメージを与えたところで怒り状態になり、610ぐらいのダメージで倒すことができる。

というわけで、まず、ボス戦がはじまったら、240ぐらいダメージを与えておく（スコアが2万4千点入るまで）。そうしたら狼弾を待ち、この間に一気にダメージを与える。これで200ぐらいのダメージを与えることができるので、ボスの残り耐久値は160ぐらい。あとは、針弾（黄）で死なないことを祈りつつ、ひたすら撃ちこもう！

途中で捕虜が5人出現するが、彼らはヘビーマシンガンかレーザーショットのどちらかをランダムで出す。ヘビーマシンガンを取らないように注意。レーザーショットの弾数が不足している時は、捕虜が出すアイテムで補充するしかないけど。


最大の敵、捕虜。ヘビーマシンガンを出す奴は、実は敵のまわし者？（笑）

●分岐ルートその2～遺跡

まず、左右どちらかに進むかを選ぶ。左は木箱がたくさんある部屋、右はマミーが出現する流砂の部屋。

どちらに進んだにせよ、楽をしたいなら左に行こう。次の吊り天井部屋へと合流する。ここはモタモタしていると潰されてしまうぞ。マミーをしゃがみ近接攻撃でサクサク倒していこう。

お次はエレベーター内部。マミーとマミー犬が大量に出現。遠くから撃てば問題ないだろう。途中、左の横穴からマミー犬が大量に出てくるので、左の方をキープしておいた方がいいだろう。

最後の倉庫では、扉を開けるために電池を集めなければならない。中央のエレベーターに乗っていればほぼ安全。下から現れたあと、しばらく無敵時間があるためだ。この間に周囲の敵を倒せばよい。電池が集まって『GO RIGHT』という文字が見えたら、すぐに扉に向かうべし。電池を投げている間は無敵なので安心してほしい。

・隠しアイテム：⑧⑨得点アイテム



エレベーターに乗っていれば、下から出現した時に無敵時間が得られるのだ

分岐ルートその3～旧正規軍アジト

旧正規軍兵が登場、日本刀で斬りかかってくる。赤い兵士の死体は爆発するので、近づかないように。

戦車（のハリボテ）は、耐久力が高い上に、砲弾の軌道がトリッキーで見切りにくい。接近して手榴弾を連射し、速攻で破壊してしまおう。

後半の戦闘機は、屋根があるところで弾をやりすごしてから進めばよい。最後の屋根がないところは、立ち止まらずに右に進み続ければOK。

ボス前は、左右から戦車が出たあと、上から赤い兵士が多数出現。自分が画面中央付近にいる時に倒してしまうと、爆発をよけにくくなる。左右どちらかの画面端に移動してから一気に倒そう。

・隠しアイテム：⑤⑥⑦得点アイテム


庇を借りて敵弾の雨をやり過ごそう。無理に進むと確実にやられるぞ


ここは、赤い旧正規軍兵を誘導して一気に全滅させるのがコツ

ステージ5 愛にすべてを

Stage-5



真に憎むべきは宇宙人!! 宇宙船内部に乗りこみ囚われた仲間を救え!!

●ポイント1

空中戦部分をポイント1とする。まず、スラグフライヤーとスラグコプターのどちらかを選択する。おすすめはスラグフライヤーだ。

道中で乗り物を失うと、道中の特定の場所でスラグコプターが出現する。スラグフライヤーは2度と出現しないので注意しよう。

最初は、パラシュート兵と戦闘機が出現。画面左端、中央よりやや下に陣取れば、左から出てくる戦闘機のミサイルに発射直後に当たってしまうことはまずない。もちろん、発射されたのを確認したらすかさず撃ち落とそう。



この位置をキープ。左から戦闘機が現れたら、速攻でミサイルを撃ち落とそう

地表に進んだら、画面左下端をキープ。途中、ヘリが2機出てくるが、これだけ上に移動して撃ちにいく。



2機目の敵ヘリに対しては、こういう位置関係で撃ちこむと安全だ

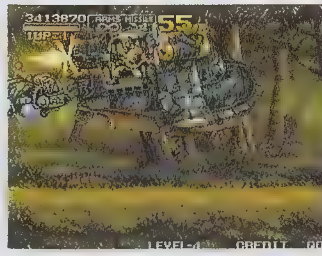
途中で手榴弾のアイテムが出現するが、これはしゃがんだ状態（?）で取り、手榴弾の補給に当てること。

最後に中ボスとして、アレンが『1』のステージ2のボスに乗って出現する。

基本的には、ボスの真横で撃ちこんでいればよい。注意が必要な攻撃は以下の通り。

・地面でバウンドする弾を多数ばらまく＝左下の方で見切ってよける。

・扉からアレンが現れる＝アレンの真横より少し下をキープすると、アレンはマシンガンで攻撃してくるが、当たらない。あまり下にいきすぎると手榴弾が飛んでくるし、上にいきすぎるとマシンガンに当たるので注意。



アレンのちょい下を維持。敵の動きも速いので、微調整に神経を集中しよう

さて、ある程度ダメージを与えると、中ボスの攻撃はアレンのみになる。基本的に前記の対処法でいいのだが、アレンの下をキープし続けるのはけっこう難しい。ミサイルを連射して速攻で倒そう。ミサイル5発ぐらい＋ショット少々で倒すことができるぞ。残りの5発は、道中で使っても構わないし、中ボス戦の序盤に注ぎこんでもいい。

もし乗り物が壊れてしまった場合は、ムリに撃ちにいかず、下のほうでタイミングよく左右に動いて手榴弾の回避に専念しよう。攻撃には、一定時間ごとに出現するバイク兵が出すアイテム（ロケットランチャー、エネミーチェイサー、手榴弾）を使おう。

●ポイント2

飛行機から降りたところにも、中ボスが待っている。今度は『1』のラスボス。

普段は画面中央の銃座に乗って撃ちこむ。ボスの攻撃は、銃座から降りた時の無敵時間を使って回避する。

小さな誘導ミサイルを飛ばす攻撃は、機銃である程度撃ち落とそう。すべて撃ち落とし切れなかった場合は左に降り、足場を利用して右に戻る。



誘導ミサイルは、機銃ではすべて撃てないことも多い。左に降りて回避しよう

また、モーデン元師（偽）が撃ってくるミサイルも、角度が悪いと機銃で落とせないことがある。これまた降りて回避しなければならない。

●ポイント3

中ボスを倒すと、プレイヤーキャラが交代し、アストロスラッグに乗りこんで宇宙空間に飛び立っていく。

おもな敵は、UFOと隕石、そして編隊で現われる宇宙戦闘機。怖いのは敵弾だけで、敵に触れただけではダメージにならないことを覚えておくといい（画面端で隕石に潰された場合はダメージ）。

UFOの攻撃はレーザー。真正面を避ければ問題ない。隕石は無理に破壊しにいかなければ怖くない。

戦闘機編隊は、先頭が赤い編隊に限り、最初に破壊した機体より後ろを誘爆に巻きこむことができる（ボーナス得点も入る）。先頭の機体を最初に破壊すれば、ボーナスが最も高くなるぞ。

後半部分では、巨大な隕石が多数出現。破壊すると半分に割れる（アイテムも出現）。破片にも当たり判定はあるが、回避はしやすくなるので、ジャマな隕石はなるべく破壊していくとよい。最初の数個はスピードが速いので、ノーマルショットしかない時はミサイルを使おう。

隕石地帯を抜けると、中ボスとの闘いに。まずは大型UFOが3機出現。中から小型UFOを出して攻撃してくる。小型UFOの耐久力は低いので、接近してショットを撃っていれば問題ない。

3機目の大型UFOを倒すと、前作のラスボスである超大型UFOが登場。密着してAC両ボタンを猛連打する速攻パターンがおすすめ。ミサイルが7～8発残っていれば、攻撃してくる前に倒せる。



巨大隕石は、かなり耐久力が高い。いざとなったらミサイルも使おう

●ポイント4

敵のUFO内部に侵入してからがポイント4。

登場する敵はUFOと編隊宇宙人（?）のみで、全体的に簡単。途中で、編隊宇宙人が後方から出現するところがあるが、その前後でバルカンアイテムが出現するので、これを利用して後ろにショットを撃てば対処できる。

●ポイント5

アストロスラッグを降り、敵宇宙船の奥へと進む。その最初の通路がポイント5。

登場する敵は、リング状のレーザーを撃ってくるメカ。リングレーザーの真ん中は当たり判定がないので、ジャンプで中を通って回避しよう。



輪をジャンプでよける。なんだか懐かしい気分になる場面だ

3台のメカを倒すと、上から捕虜が降ってきてフレイムショットが出る。次にマーズピープルが多数出現するが、1発でなるべく2体以上を巻きこむようにフレイムショットを撃ち、弾を温存しよう。上から降下してくる4体は、着地際に密着していると、弾を撃たれて死ぬので注意。

マーズピープルを全滅させると、左右からリングレーザーメカが出現。フレイムショットで、左からくるメカ（3台）を先に破壊しよう。これは、右のメカが出すロケットランチャーを温存するため。最後に、残したメカを破壊してロケットランチャーを取って進むと、もう1体メカが出現。ロケットランチャーを14発使って速攻で破壊しよう。最後に再びマーズピープルが出現する。足場の上にいるマーズピープルは、ロケットランチャーの爆風に巻きこんで倒し（百太郎が倒してくれるのを待つ手もあるが…）、隠れている大統領を出そう。手榴弾を補充できるので、見逃さないように!



事前にロケットランチャーを温存するのは、ここで必要になるからだ

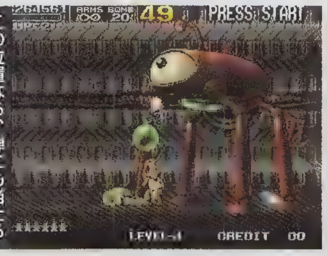
次の部屋にはマーズピープルが数体いるだけ。

・隠しアイテム：①捕虜、②百太郎、③大統領

●ポイント6

広い通路で、赤い虫のようなメカが出てくる。プレイヤーに接近すると自爆モードに入り（徐々に色が黄色くなっていく）、一定時間後に自爆する。自爆するまでの時間は意外と長いので、立ち止まってAボタンを連打しているだけで自爆前に倒せる（近接攻撃2発）。強引に進むよりも、虫メカが出なくなるまで粘ってから進む方が安全。

途中で、中ボスとして巨大な虫メカが3台出現する。腹から、バウンドする緑の弾を撃って攻撃してくるぞ。1台目は、本体の端スレスレに弾が当たるような位置で上撃ちをして倒す。ここにいれば、倒した時に落ちてくる胴体に潰されないのだ。

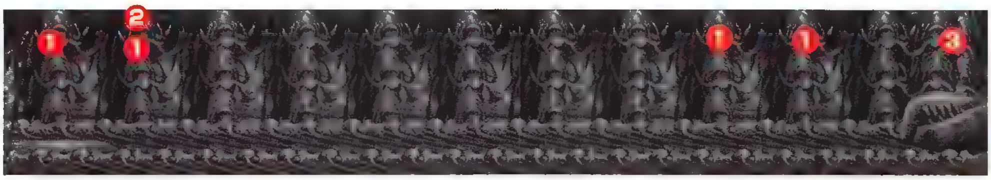


この位置なら、弾にも当たらず、落ちてくる胴体にもつぶされないぞ

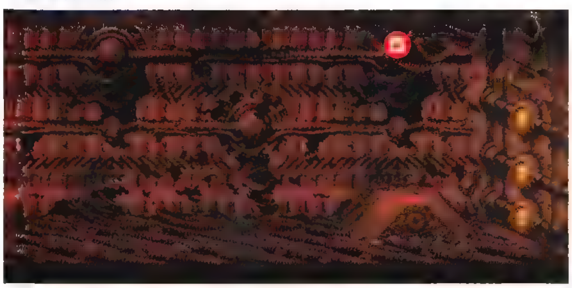
2台目と3台目には、途中のリングレーザーメカ（手榴弾2発＋ショット連打で速攻で倒そう）が持っているモビルサテライトを使う。入手後は、弾を温存するために、途中の敵を相手にせずに2台目の巨大虫メカまで一気に進もう。2台目は1台目と同じように倒す。3台目は攻撃パターンが違い、バウンド弾の軌道が多彩。最初に下にもぐりこんで撃ちこみ、弾を撃ってきたら遠くに逃げながらモビルサテライトで撃ちこもう。

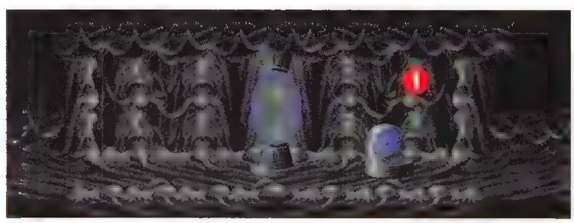
最後に、また虫メカのラッシュがある。安全に抜けたいなら、途中で立ち止まって虫メカを打ち止めまで倒し続け

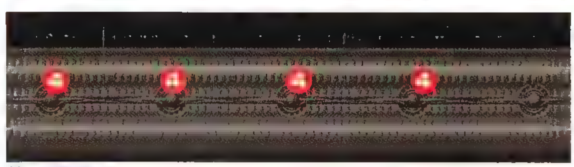
【隠しアイテム一覧】



一番最初の扉



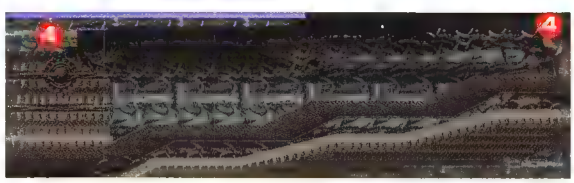




第一画面から

一番最後の扉





※マップ上の丸数字は本文中のものに対応しています。

てから進む。通路の最後にある扉は、ショットで撃つと少しずつ開く。手前の坂のところで虫メカを全滅させてから（写真参照）開けよう。
・隠しアイテム：④捕虜



扉の手前では、この位置がベストポジション。ここ以外だと死ぬ可能性アリ

●ポイント7

中ボスの部屋。青い電撃球で攻撃してくるぞ。
最初は小さくて速い電撃球を撃ってくる。左右どちらかに歩き続けて回避しよう。画面端までいったら、ジャンプで飛び越えて、今度は反対側に歩いていけばよい。
ある程度ダメージを与えると、大きくて遅い電撃球を撃つようになる。これも左右に移動して回避するのだが、画面端にいった時は、球の充電中にジャンプして球を上に誘導しよう。こうすると、下をくぐりやすくなるのだ。

●ポイント8

次は、プレイヤーのクローンが出現する通路。
クローンは、立ち止まってから攻撃してくるという特徴がある。出現直後に倒せばOK。途中でメタルスラッグにも乗れるぞ。

しばらく進むと、再び巨大虫メカが登場。乗り降り無敵を利用して攻撃を回避しながら破壊する。これを倒すと、リングレーザーメカのラッシュがはじまる。右から現われるものはメタルスラッグのキャノンを連発して速攻で、左から現われるものは乗り降り無敵を利用して倒そう。
そのあとは再びクローンが出現。最後の方でフレイムショットが出るので取ろう。

●ポイント9

カプセルを破壊し、囚われた仲間を救出するシーン。
ここでは、クローンがわんさかと出現する。最初は、カプセルに密着してフレイムショットを連射（後ろからクローンが接近してきたら、そっちを優先的に倒すこと）。フレイムショットが切れたorクローンが出したヘビーマシンガンを取ったら、画面左下隅に移動し、ジャンプ撃ちでカプセルにダメージを与えていく。ヘビーマシンガンがあれば、AB両ボタンを連打しているだけでほぼ安全（近づいてくるクローンがいた場合は優先的に倒す）。マシンガンの弾がなくなったら、無理にカプセルを狙わずにクローンの処理に専念し、ヘビーマシンガンが出るのを待とう。



ジャンプ撃ちが基本。アイテムを取りにいく時は、周囲の敵の動向に注意！

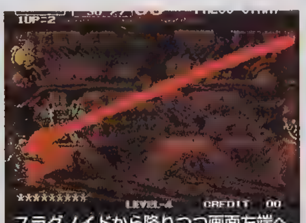
●ポイント10

いよいよ最後のエリア。外部へと続くエアロックで、扉が4枚ある。これは3つの球を破壊すると開けられる。
ここでは、ゾンビ化したクローンが出現し、吐血レーザーで攻撃してくる。地形のくぼみに入ってしゃがめば、レーザーをやりすごせる（近くから撃たれるとダメ）ぞ。
まず、1つ目の扉。くぼみに入って左を向き、ショットがギリギリ地形の向こうに届く位置に立ってショットを連射してゾンビを倒していく。ゾンビが出なくなるまで粘ろう。吐血レーザーを撃たれたらしゃがめばよい。



地形の上スレスレを弾が飛んでいくようにする。吐血はしゃがめばOK

2つ目の扉までの間は、途中に3体のゾンビがいて、後ろからも続々とゾンビが迫ってくる。後ろからのゾンビは相手にせず、途中にいる3体だけを倒しながら、どんどん右に進もう。ただし、3体目のゾンビは手榴弾アイテムを出すので、立ち止まって回収しよう。幸い、ここはくぼみの中なので、しゃがめば吐血レーザーをやり過ごせる。
2つ目の扉も、1つ目の扉と同じように対処。左に行くとヒドイ目に逢う…。
3つ目の扉までの間では、ゾンビが出すフレイムショット（ボス戦まで温存すること）とスラグノイドを入手。ここは普通のクローンが出現するが、近くにいれば近接攻撃しか使ってこない（スラグノイドに乗っていればノーダメージ）。間合いを離さなければOK。さて、3つ目の扉だが、画面の端に少しだけ見えたところでスクロールを止めて破壊してしまおう。それ以上画面をスクロールさせてしまうと、後ろからゾンビが出てきて難しくなるぞ。
3つ目の扉を開けるとレベルアーマーがあるが無視し、スラグノイドのまま進む。ここから先は、前方にリングレーザーメカが、後ろからゾンビが出現、というパターンのくり返し。ゾンビの出現位置は決まっている（5ヶ所、各8体ずつ）。ゾンビが現われたら、1体目の吐血と同時にスラグノイドから降り、無敵時間で吐血をかわしつつ画面左端へ。左端にいると、ゾンビは吐血を撃たなくなるのだ。



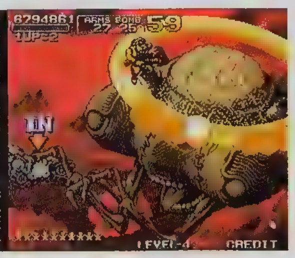
スラグノイドから降りつつ画面左端へ。以後の吐血レーザーを封印できる

近接攻撃でゾンビをバリバリ倒すべし。リングレーザーメカはスラグノイドで撃つ。画面右端に少し見えている状態で攻撃させずに破壊するか、くぼみの中で撃とう。

最後の扉は、画面外から上の球を破壊しておこう。あとは扉に密着してメタスラアタックを使うだけ。
・隠しアイテム：⑤捕虜

【ボス戦攻略】

いよいよ、ラスボスのルーツマーズとの闘いだ。ボス戦前の準備だが、手榴弾が38発程度、フレイムショットが28〜29発あればベストだ。
ボスの攻撃は、脳から衝撃波を発射するものと、口から弾をばらまく（下から上へと昇っていく）ものの2つ。
衝撃波はジャンプしていれば当たらない。前兆を見たらタイミングよく跳ぼう。



画面が赤くなったら、衝撃波が来る合図だぞ。タイミングよくジャーンプ！

弾ばらまきは、見切ってよけるのには限界があるので、『メタルスラッグに乗る』→『降りてボスの上に乗る』という動作で無敵時間を維持して回避しよう。口が開いたあと少し待ってからメタスラに乗りにいくとちょうどいい。赤い弾は1発で破壊可能で、アイテムを出すぞ。

メタスラに乗る→降りる、という動作中はずっと無敵なので安心しよう！



この2種類の回避法をミックスして闘うわけだが、それぞれの攻撃の周期は少しずつずれてくるので、ずっと同じタイミングで回避行動を取ればいいわけではないのが辛いところ。慣れ重要！
さて、問題はダメージの与え方。あまりにのんびりしているとタイムオーバーで死んでしまうのだ（笑）。
とりあえず、最初にメタルスラッグのキャノンを全弾発射しておき、それから手持ちのフレイムショットと手榴弾をすべてつぎこむ。以後は、ボスが吐く赤い弾を破壊して出るアイテムに賭けよう（敵弾の数が少ない時に、メタルスラッグのバルカンで赤い弾を狙い撃ちするとよい）。
アイテムがなかなか出ない時は、脳に重なって、しゃがみ近接攻撃キャンセルをくり返してダメージを与えよう。ハンドガンよりはるかに効率がいい。ただし、ここはメタルスラッグから遠いので、よくばって粘っていると死ぬことがある。注意すべし!!

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

話題のソフトが続々登場予定のネオジオポケット。今回もゴキゲンな新着情報満載でお届けしよう。ネオポケの名作が手頃な値段で楽しめるNGPベストコレクションもピックアップしてみたぞ！

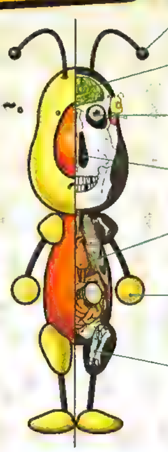
※画面写真はすべて開発中のものです。

かいぼうず

ちょっとハズカシいけど、見せちゃうニョ～。

ねおぼけくん

1967年、地中海沖に飛来した隕石の中から結晶化した状態で発見された。第一発見者の名前をとって「NEOPOKEKUN」と名付けられ、バーグにある国際生物化学アカデミーに運ばれ、極秘裏に研究・観察が行われていた…というのは全てウソだが、ウソとは時に意外な真実を秘めているものである…。





〔触覚〕
危険やエサを感じるための大切な器官。毛先がキュウなので、周囲に優しい。

〔脳〕
MAX330メガの処理能力を誇る高性能。つまりネオジオ並み。スゴイね！

〔眼球〕
いつも幸せを探し求めている眼。たとえ「捨て犬」のようだ、といわれようとも…。

〔鼻〕
人間の約1.8倍の嗅覚を持つ。

〔心臓〕
28歳程度と診断される丈夫な心臓。でも、緊張した時には、手のひらに「人」という字を書いてのむ。

〔手〕
表面がヌメヌメした粘液に覆われているので、何でも持つことができる。粘液はライムの香りなので、さわられてもイヤな感じはしない…はず。

〔ミサイル〕
緊急時の護身用に内蔵・装備した小型ミサイル。某国と極秘裏に交わされた密約（南極条約）によって、核弾頭の搭載は禁じられている。

ネオジオポケットカラー

ガンバレ ねおぼけくん（仮）



登場人物




モ〇ダー捜査官もビックリの秘密があるんだニョ～





ねおぼけくんの秘密をバラしちゃうニョ～

不思議な生き物「ねおぼけくん」が主人公という、変わったゲーム『ガンバレねおぼけくん（仮）』。今月は、ねおぼけくんの体の秘密や友達関係について紹介する。

SNK ｜ 発売中 ｜ 3,800円 ｜ ゲーム屋さん

ねおぼけくんの友達

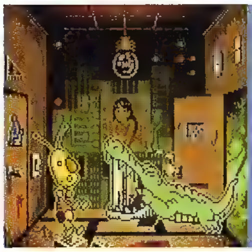
ねおぼけくんの部屋に遊びにくる訪問者は、みんな変な人ばかりだ。ねおぼけくん自身が変わっているから仕方がない。

ねおぼけくんの部屋を訪ねてくる連中は、ねおぼけくんの友達だったり、赤の他人だったりする。

そこでねおぼけくんと訪問者の関係について極秘調査し、相関図にまとめてみた。

ねおぼけくんの友達に会いたくなったらAボタンを押してみよう。ドアのチャイムと一緒に扉の向こうから訪ねてくるぞ。

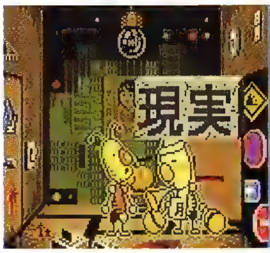
でもAボタンを押してばかりいると扉が壊れてしまうので気をつけよう。扉が壊れると訪問者が現れなくなってしまうぞ。



Aボタンでねおぼけくんの部



あまりAボタンを押してばかりい



現実の



いつも裸で登場する





鼻しか登場しない、ゆかいな仲



オノダさんはいったい何の師匠



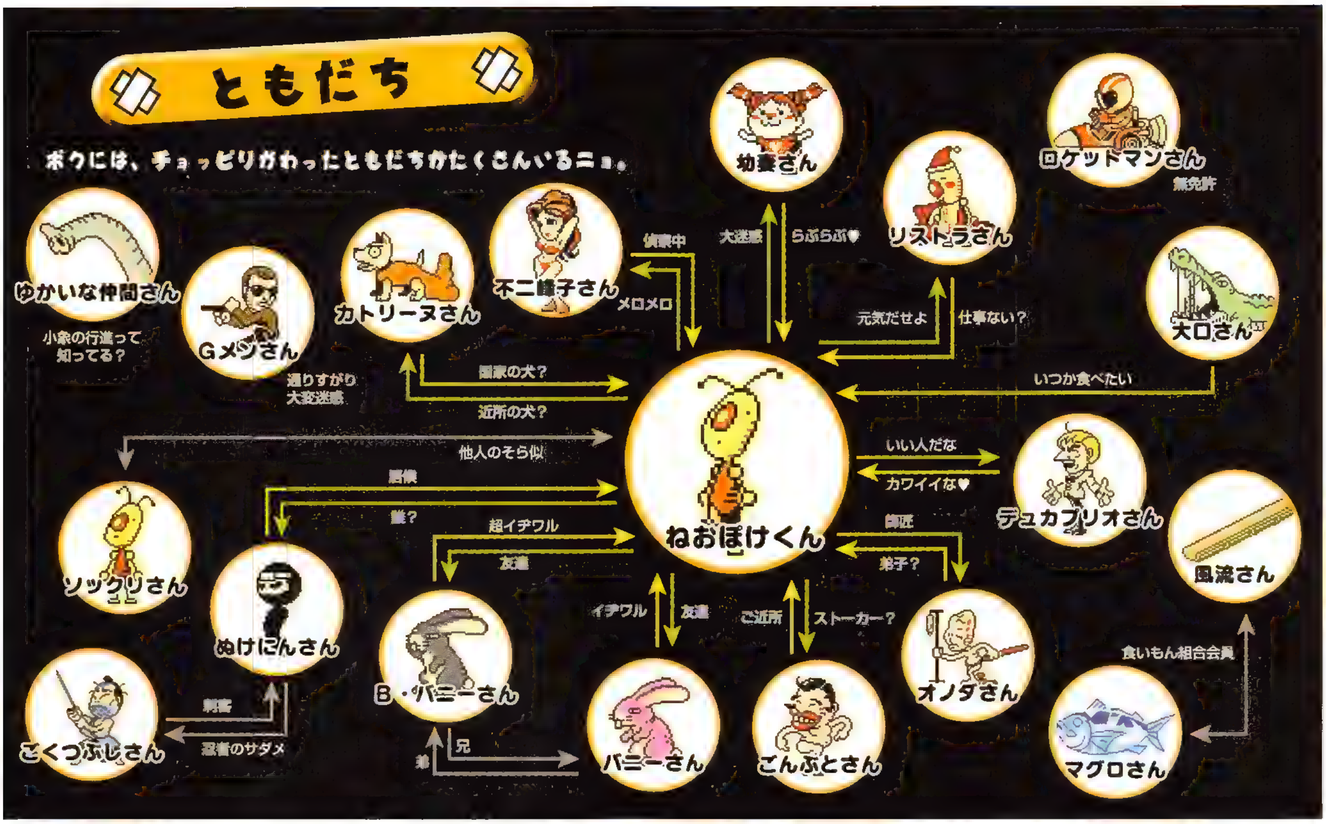
犬のくせに生意気にも洋服を着ているカトリーヌさん



同じキャラクターでも違った



相関図に登場してないキャラ



第1章

[illegible]

『ゲーム屋さん』という、ちょっと変わったジャンルのゲーム「ガンバレねおぽけくん（仮）」では、ねおぽけくんが実際に遊べるミニゲームを作ってくれる。

　ミニゲームの数はなんと30種類。どれも、ゲームの歴史を感じさせてくれる楽しいミニゲームばかりだ。

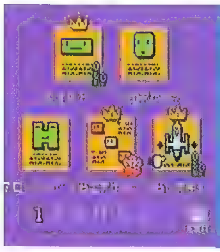
　ただし、ねおぽけくんの機嫌が悪いと全然ゲームを作ってくれなくなる。

　上手にねおぽけくんの機嫌をとって、どんどんミニゲームを作ってもらおう。

　ねおぽけくんが作ってくれたミニゲームは、Bボタンで確認することができる。もちろん実際にプレイもできるぞ！



ミニゲームも最初はシンプル[illegible]



B[illegible]完成した[illegible]

アストロレスキュー

画面の横から飛んでくる隕石を避け、宇宙船やUFOを救助しながら、ゴールまでたどり着くのが目的。

　自機はレバーで操作することができる。

　隕石に当たると自機が1機ずつ減り、残っている自機がすべてやられてしまったらゲームオーバーになってしまう。

　前方から飛んでくる宇宙船やUFOを救助すれば得点になるぞ。できるだけ多くの宇宙船を救助しよう。

　ゲームをクリアするポイントは、とにかく隕石に当たらないこと。どれだけ宇宙船を救助して得点を稼いでもゴールに着かなければ、クリアしたことにはならないからだ。

　できるだけ画面の中央で、隕石を避けていくのがベスト。



隕石を避けながら前方からく[illegible]



画面の中央から少し下の辺り[illegible]

[illegible]

時は1914年…。舞台はさくらじま付近。火山が大噴火してもう大変！

　上から飛んでくる火山弾をひたすら避けていこう。

　火山弾に当たると自機が1機ずつ減り、残っている自機がすべてやられてしまったらゲームオーバー。

　自機はレバーで左右に動かすことができる。

　火山弾と一緒に落ちてくる食べ物を取れば得点になるので、忘れずに取っていこう。

　火山弾には大きいものと小さいものがあるが、特に小さい火山弾は見えにくいので、注意して欲しい。

　ゲームをクリアするポイントは、とにかく火山弾を避けまくること。点数を稼ぐために、無理して食べ物を取りにいくのは危険だぞ。



火山弾に混じって落ちてくる[illegible]



小さい火山弾は見えにくいの[illegible]

[illegible]

前方から飛んでくる爆弾を避けながら、ねおぽけくんにリンゴを食べさせるゲーム。

　レバーで自機を操作しながらAボタンでリンゴを発射。リンゴを食べさせないとねおぽけくんのお腹が減ってしまうぞ。

　自機がすべてなくなるか、ねおぽけくんのお腹が減ってしまうとゲームオーバー。

　飛んでくる爆弾は途中で爆発して4方向に分かれていく。爆弾の破片は斜め方向に飛んでいくので爆発する前の爆弾に対して、まっすぐな位置にいれば安全だ。

　ゲームをクリアするポイントは、ねおぽけくんのお腹が減らないようにリンゴを食べさせること。Aボタンを連打すれば、いっぱい食べさせられるぞ。



ねおぽけくんに向かってリン[illegible]



飛んでくる弾に気をつければ[illegible]

[illegible]

画面の左右から襲いかかってくる敵を蹴散らし“ロッキ～”ナイズなボスキャラを倒すゲーム。

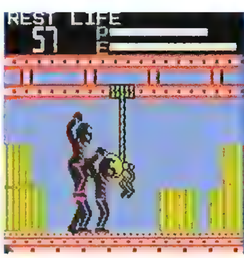
　ロープで縛られているので、レバーで向きを変えることしかできない。

　敵が近づいてきたらAボタンで蹴散らそう。

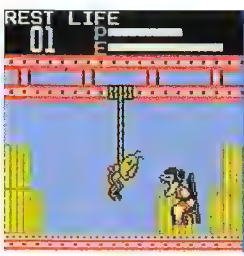
　敵に触れると体力が減り、体力がなくなるとゲームオーバー。

　ゲームをクリアするポイントは近づいてくる敵に対して素早く向きを変えること。特に敵が左右から同時に攻撃してきたときはレバーで向きを変えながら、素早く敵を倒したい。

　Aボタンを連打するより、タイミングよく押すほうが、効率がいいということも覚えておこう。



敵の方へ素早く向きを変えて[illegible]



ラスボスとの対決。倒せばゲ[illegible]

[illegible]

凶悪な爆弾テロリストから、身を呈して善良な市民を守るというのがゲームの目的。

　テロリストが次々と仕掛けていく爆弾に重なって、市民が犠牲にならないようにしよう。

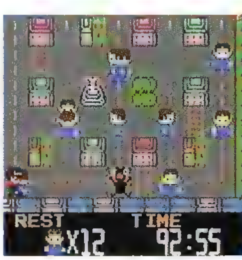
　爆弾に重なる位置がずれると、爆風が大きく広がってしまうぞ。

　市民が全員死んでしまったらゲームオーバー。

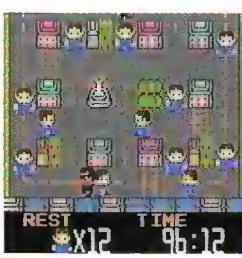
　ゲームをクリアするポイントは、テロリストの後をつけるように、ねおぽけくんを操作すること。

　テロリストは、ねおぽけくんより早く移動することができるので注意しよう。

　テロリストは1度に1個しか爆弾を置けないこと、爆風は縦と横にしか伸びないことも覚えておこう。



市民の安全のため、ねおぽけ[illegible]



市民が全員死んでしまうと[illegible]

ネオジオポケットカラー

ダイナマイトスラッガー

各チームの戦力を分析 最強のチームはどこだ!?



©SNK 2000

アメリカンベースボールの醍醐味を満喫できる「ダイナマイトスラッガー」がいよいよ発売された。今月は登場するチームの戦力データを公開しよう。

SNK | 発売中 | 3,800円 | スポーツ

USA

ERA=5
HR=5
RUN=4

チームの総合力では間違いなく最強。初心者がプレイしても能力の高さを実感できる。機動力にやや弱い部分も感じられるが、パワーあふれる攻撃型野球で充分に補える。

大リーガーらしいダイナミックなプレーをこころがけよう



適当に打ってもホームラン級のあたりが出やすいぞ



JAPAN

ERA=4
HR=3
RUN=4

平均的な能力値が、バランスの良さを示している万能型チーム。これといった弱点もないので世界の強豪とも互角に渡り合えるだろう。

意外にホームランバッターが揃っているので攻撃は心強い



やはり大日本球場で試合をするときは負けられない

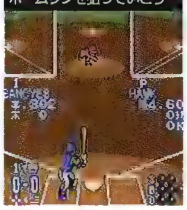


DOMINICAN REP

ERA=4
HR=5
RUN=4

天性のホームランバッター、サミー・ソーサを生んだドミニカ共和国だけあって攻撃力の強さは圧倒的。バランスも悪くないので使いやすい。

長打力があるので積極的にホームランを狙っていこう



攻撃力の高さだけでなく守備の強さも魅力的だ



CUBA

ERA=4
HR=5
RUN=3

野球の強さで有名なキューバ。



KOREA

ERA=4
HR=3
RUN=3

日本チームのライバル？ バランスは悪くないぞ



TAIWAN

ERA=2
HR=4
RUN=3

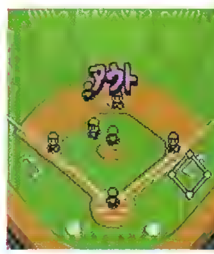
能力的には劣るが、打撃力だけならそこそこあるぞ



AUSTRARIA

ERA=2
HR=2
RUN=3

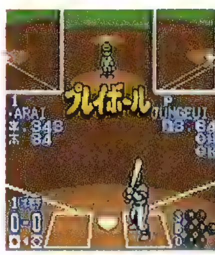
間違いなく最弱のチーム。練習相手にはもってこいだろう



PANAMA

ERA=3
HR=2
RUN=3

チームの能力は平均的。攻撃力の弱さが痛い



PUERTO RICO

ERA=2
HR=4
RUN=4

防御力の弱さが課題。ガンガン打って攻め勝とう



MEXICO

ERA=3
HR=3
RUN=3

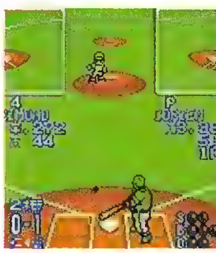
チームバランスは悪くないのだが、やや面白みにかける？



FRANCE

ERA=1
HR=2
RUN=4

攻撃力の弱さを走力でカバーすれば勝機あり



VENEZUERA

ERA=3
HR=4
RUN=5

機動力を活かしたスピード野球が魅力のチーム

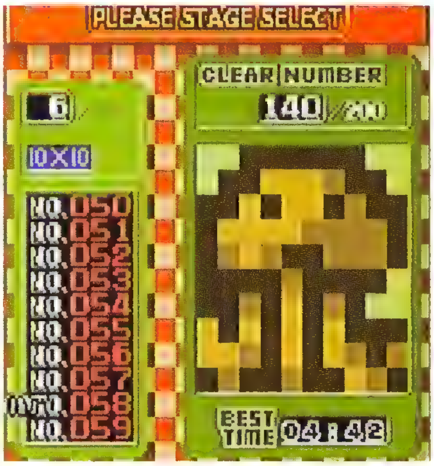


ERA=チームの防御力、HR=チームの打撃力、RUN=チームの走力

ネオジオポケットカラー

おえかきパズル

どこでも気軽に楽しめるピクチャーパズルゲーム



数字をヒントに隠された絵を完成させるピクチャーパズルゲーム「おえかきパズル」。今回は難しい問題を解くために必要な上級テクニックを紹介する。

サクセス ｜ 発売中 ｜ 2,980円 ｜ パズル

かりぬり?

塗りつぶさなければならない確定したマスが見つからない時の必要なテクニックとして「仮塗り」というものがある。

これは、どのマスを塗りつぶしていいか分からない時に、適当なマスを仮に塗りつぶしたと想定して、その「仮塗り」が正しいか確かめるものだ。「仮塗り」で適当なマスを塗りつぶしたらタテとヨコの数字を見て、「仮塗り」の位置が正しいかどうか確かめてみよう。「仮塗り」の位置が正しいようだったら「本塗り」に変えればいい。

もし「仮塗り」の位置が正しい場所と違うようだったら、そこは塗りつぶさなくてもいい場所ということになる。

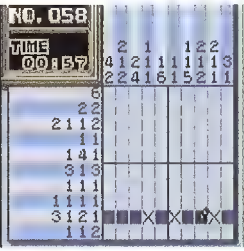
何度も「仮塗り」を繰り返せば上級者向けの難問だって解けるぞ。

●かりぬりの注意点

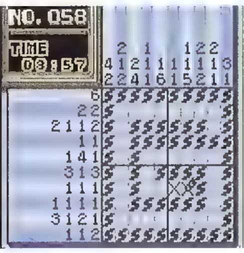
難問を解くために必要な上級テクニックの「仮塗り」だが、何も考えずに「仮塗り」ばかりしていると確定したマスか、そうでないかが分からなくなってしまうことがある。特に「仮塗り」の段階なのに「本塗り」で塗りつぶしてしまうと、確定したマスが分からなくなるので気をつけて欲しい。



確定マスがさっぱり分からない場合は「仮塗り」しよう



正しい場所だと思ったら「本塗り」にしよう



あんまり「仮塗り」しすぎると逆に分かりにくくなる

ネオジオポケットカラー

Memories Off Pure

ネオジオポケットだけの新作オリジナルシナリオ



ネオポケだけの完全新作シナリオが話題の大人気恋愛アドベンチャー「Memories Off Pure」。今月は女の子別のワンポイント攻略を紹介。

キッド ｜ 発売中 ｜ 4,800円 ｜ 恋愛アドベンチャー

彩花の場合

今回のシナリオにおける真のヒロインといえる彩花。

主人公の家の隣に住んでいる幼なじみとして、登場する場面も多く好感度も上げやすいので、彼女のエンディングを見るのは、それほど難しいことではないだろう。

イベントグラフィックも多く用意されているので、全部見られるように頑張ろう。

唯笑の場合

主人公と彩花の共通する幼なじみという設定で登場する唯笑。

唯笑は、自分より優等生タイプの彩花に対して複雑な感情を持っている。

唯笑とのエンディングを見るにはいくつか必要な条件もあるようだ。

寂しがり屋の甘えん坊は、しっかりかまってあげよう。

みなもの場合

彩花の従姉妹として第4話のシナリオにしか登場しないみなも。

シナリオの進め方によっては登場しないこともある。

また残念ながら、みなもには特定のエンディングが用意されていない。

せめてゲームの中のみなもの笑顔を、しっかりと眼に焼きつけておこう。







ネオジオポケットカラー

ネオ・バカラ

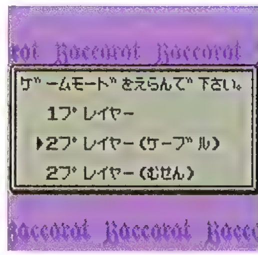
本格カードゲームがネオジオポケットで楽しめる

いよいよ発売日が近づいてきた『ネオ・バカラ』。ネオポケでリアルなカードゲームが楽しめる期待の新作だ。今月も新着画像を大公開！

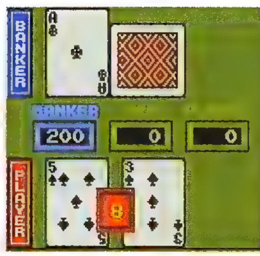


SNK / 6月22日 / 3,800円 / ボード

『ネオ・バカラ』では無線ユニット、通信ケーブルを使っての通信対戦も可能になっている。コンピュータ相手とはひと味違った、通信対戦ならではの駆け引きの面白さを存分に味わって欲しい。



通信対戦はケーブルと無線のどちらでも遊ぶことが可能



もちろんコンピュータ相手のゲームも楽しめる

ネオジオポケットカラー

コットン

伝説のWILLOWを求めて大冒険の旅に出かけよう

ファンタジーな世界を舞台に、ハードなファイトが展開される「コットン」。今月はメインショットのパワーアップについて説明する。



サクセス / 発売中 / 3,800円 / シューティング

「コットン」では、経験点を稼ぐことによってメインショットをパワーアップさせることができる。経験点を稼ぐには敵を倒せばいいので、逃がさないように確実に倒していこう。経験点を増やすことのできるアイテムもあるぞ



とにかく撃ちまくって経験点をガッチリ稼いでいこう



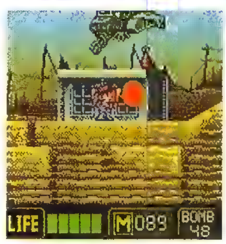
黄色いクリスタルを取れば、経験点になるぞ

ネオジオポケットカラー

メタルスラッグ 2ND MISSION

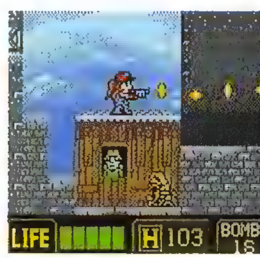
鉄の戦車に乗り込んで悪い奴らをぶちのめせ！

アクションシューティングの大本命「メタルスラッグ 2ND MISSION」！ 今月は武器の弾数を節約するためのテクニックを解析



SNK / 発売中 / 3,980円 / アクションシューティング

「メタルスラッグ」の武器には弾数に制限があるものがほとんど。そのため無計画に撃ち続けると弾切れになってしまう。そんな時は敵に接近して攻撃すれば、自動的に近接攻撃になるので、無駄な弾を減らすことができるぞ。



ほとんどの武器には使用できる弾数に制限がある



接近して攻撃すれば弾の節約になるのでお得だ

ネオジオポケットカラー

コイコイ麻雀

1本のソフトで花札と麻雀、2つのゲームが楽しめる！

花札と麻雀が一緒に入ったお得ソフト「コイコイ麻雀」！ 1本で2倍遊べるスグレものだ。今月は初心者におススメなモードを紹介しよう。

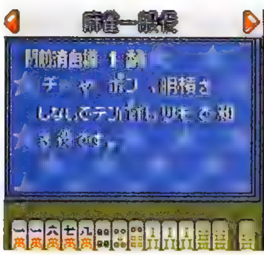


ビスコ / 発売中 / 3,800円 / ボード

初心者にはなかなか難しい麻雀や花札の「役」。これを覚えなければ、もちろんお話にならない。「コイコイ麻雀」では「役」を解説してくれるモードがついているので、これから麻雀や花札を覚えたいという人にはオススメだ。



初心者は、まず「役」から覚えていくことが重要だ



ちゃんと「役」を知ってる人にもいい勉強になる

ネオジオポケットカラー

NGPベストコレクション 餓狼伝説 FIRST CONTACT

ネオポケ版「餓狼伝説」がNGPベストで登場！



ポケット格闘シリーズの名作「餓狼伝説ＦＩＲＡＳＴ　ＣＯＮＴＡＣＴ」が手頃な値段のＮＧＰベストコレクションとして登場するぞ。

ＳＮＫ｜発売中｜29,80円｜スゴロクバトル

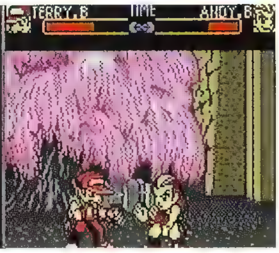
超必殺技や潜在能力もバッチリ再現！

やっぱり対戦格闘といえば、超必殺技がつきものだ。「餓狼伝説ＦＩＲＳＴ　ＣＯＮＴＡＣＴ」でも各キャラクターに超必殺が用意されている。体力ゲージが点滅するか、パワーゲージをＭＡＸまでためることで超必殺技が使用可能になるぞ。また超必殺技よりさらに強力な潜在能力も用意されている。潜在能力は体力ゲージが点滅している状態でパワーゲージがＭＡＸの状態でのみ使用可能。

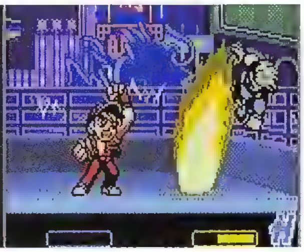
ちなみにビリー・カーンには隠し超必殺技が、ヴォルフガング・クラウザーとギース・ハワードには隠し潜在能力がある。コマンドなどの詳しい情報は本誌6月号「ネオジオポケット格闘ゲームコマンド集」に掲載しているので、参照して欲しい。

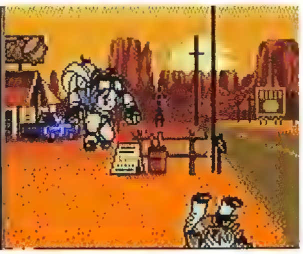
●隠しキャラでアルフレッドが使用できる！

1Ｐモードで次の条件を満たすとボーナスゲーム（第9ラウンド）としてアルフレッドと対戦することになる。勝利すればアルフレッドを使用できるようになるぞ。必要な条件は、ノーコンティニューで、さらに潜在能力で3回以上、または超必殺技で5回以上相手をＫＯすること。



体力ゲージが点滅したらパワーゲージに関係なく超必殺技が使用可能になるぞ


パワーゲージがＰの状態になれば潜在能力も使用可能だ


隠しキャラだけあって、使いやすい技がそろっている

ネオジオポケットカラー

NGPベストコレクション サムライスピリッツ！2

ＮＧＰベストでよみがえるサムライアクション決定盤

ポケット格闘シリーズの「サムライスピリッツ！2」がＮＧＰベストコレクションとして登場。リーズナブルな値段で楽しめるぞ！



ＳＮＫ｜7月20日｜2,500円｜格闘アクション

「サムライスピリッツ！2」ではキャラクターにカードをつけてパワーアップさせることができる。カードはボスキャラを倒すことで手に入れることが可能。また通信ケーブルを接続すればカードの交換もできるぞ。



手に入れたカードを使ってキャラクターを強化できる



カードがないと使用することができない必殺技もある

ネオジオポケットカラー

NGPベストコレクション メタルスラッグ ファーストミッション

値段も手頃になってお求めやすくなりました！

現在好評発売中の大人気アクションゲーム「メタルスラッグ　ファーストミッション」がＮＧＰベストコレクションとして登場だ！



ＳＮＫ｜7月20日｜2,500円｜アクション

今回のミッションの目的は開発中の新型戦車、メタルスラッグで反逆軍の新兵器開発施設を破壊することにある。途中、敵の襲撃が予想されるので充分警戒してミッションを遂行してもらいたい。諸君らの幸運を祈る。



新型戦車メタルスラッグで反逆軍を蹴散らそう



ハンドガン片手に敵陣営の中を突き進んでいけ

メタルスラッグ3 設定原画集

詳細な設定と愛すべき数々の敵キャラを一挙公開!

アーケードで好評稼働中の『メタルスラッグ3』。今月はこのゲームの設定原画を紹介しよう。
このシリーズではおなじみの、敵キャラに関する細かい設定もたくさん記載されており、デザイナーの遊び心がうかがえる内容となっている。
ファンならずとも、ぜひご覧あれ!

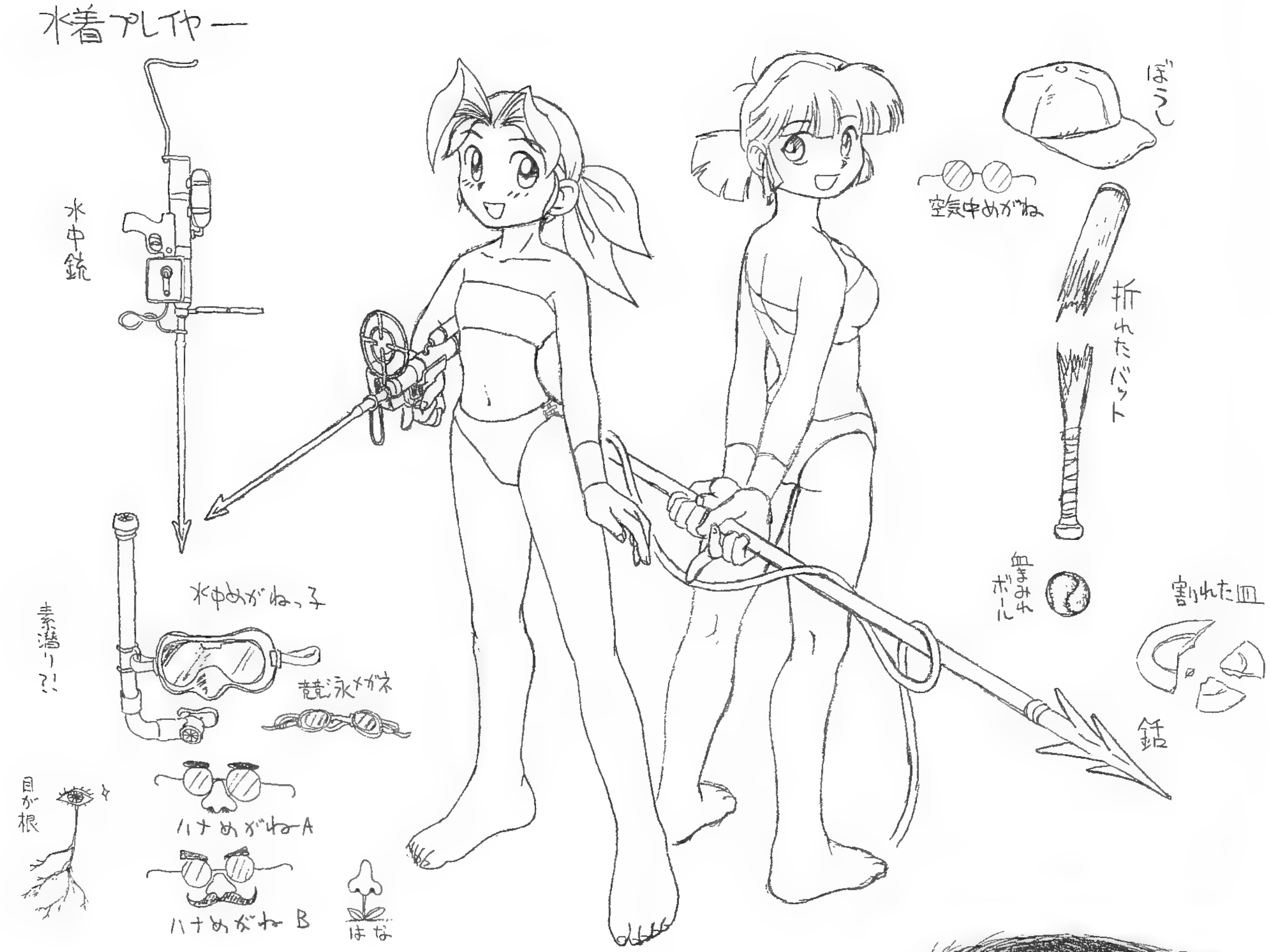
プレイヤーキャラ



すでにお笑いキャラ的扱いのマルコとターマ。色んな意味で、男女差別が激しい様子。それにしても、マルコのその手にあるものってやっぱり…。エンガチョ!



一方女性陣の方はというと、ばっちり決めちゃってくれてるエリとフィオ。ちなみに、隅のマルコとターマの頭上にはミサイルが。ここでも彼らは報われないのか…?





相川まどか
（相川留美の姉）

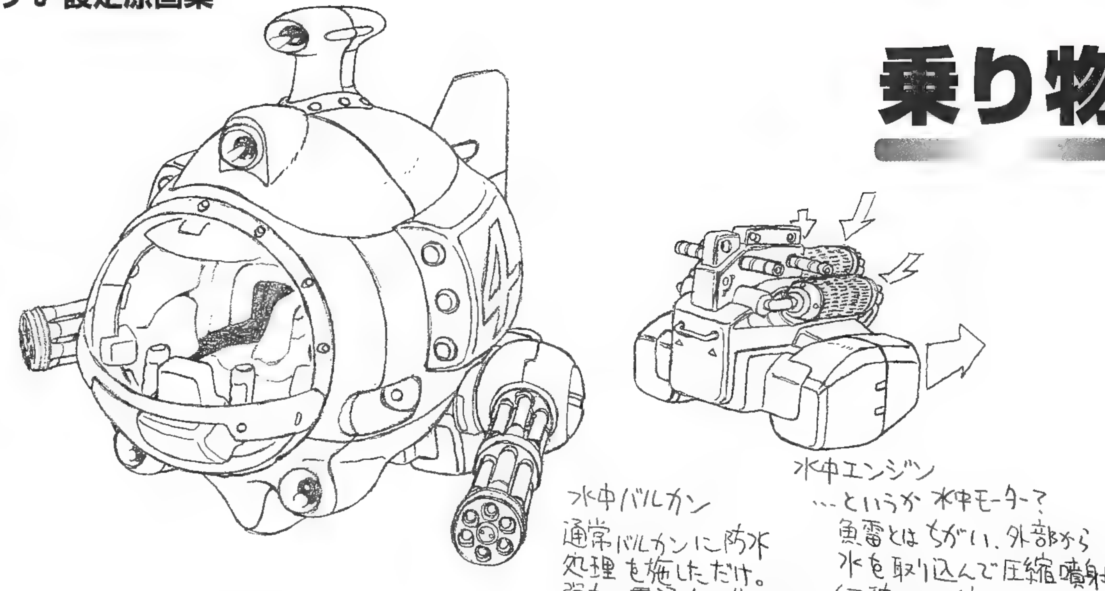


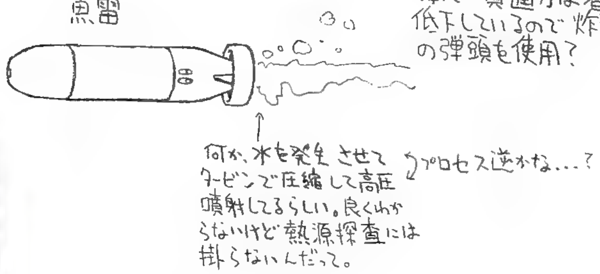


全国200億人のエリファンの皆さん、お待たせしました。彼女の水着姿を大公開！　さらにリアルタイプ・フィオと、プレイヤーキャラじゃないけど相川まどかさんも掲載。

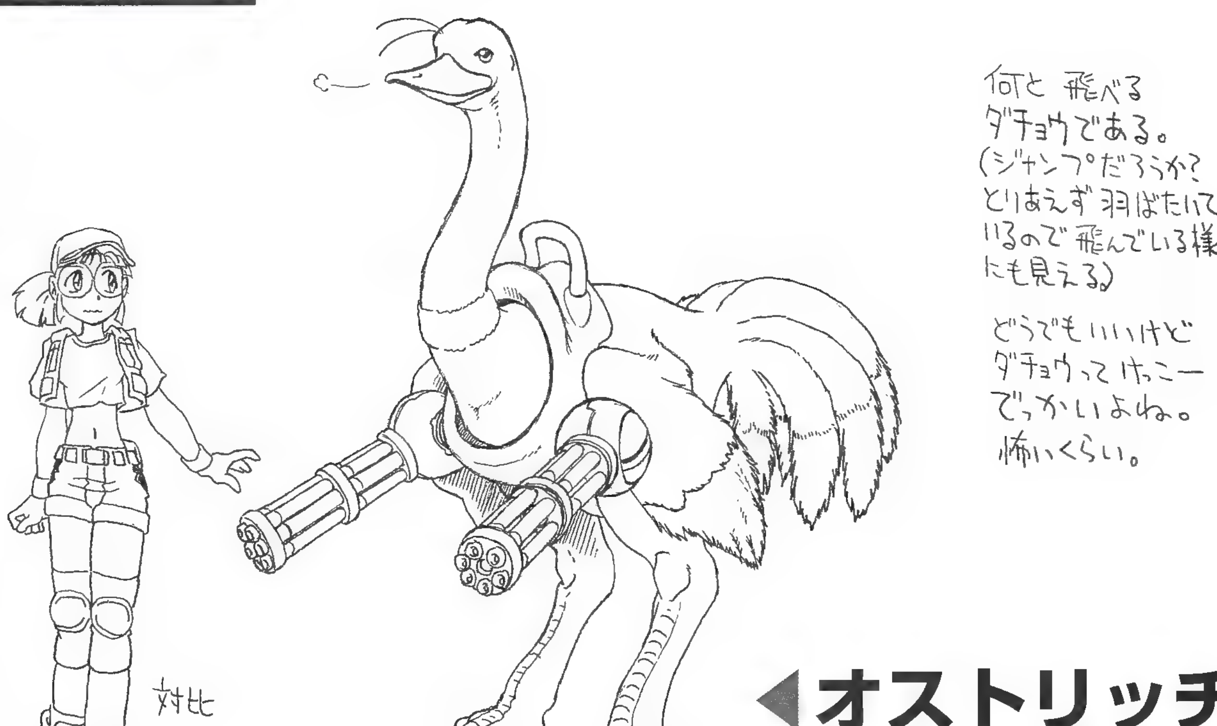
乗り物

▶スラグマリナー

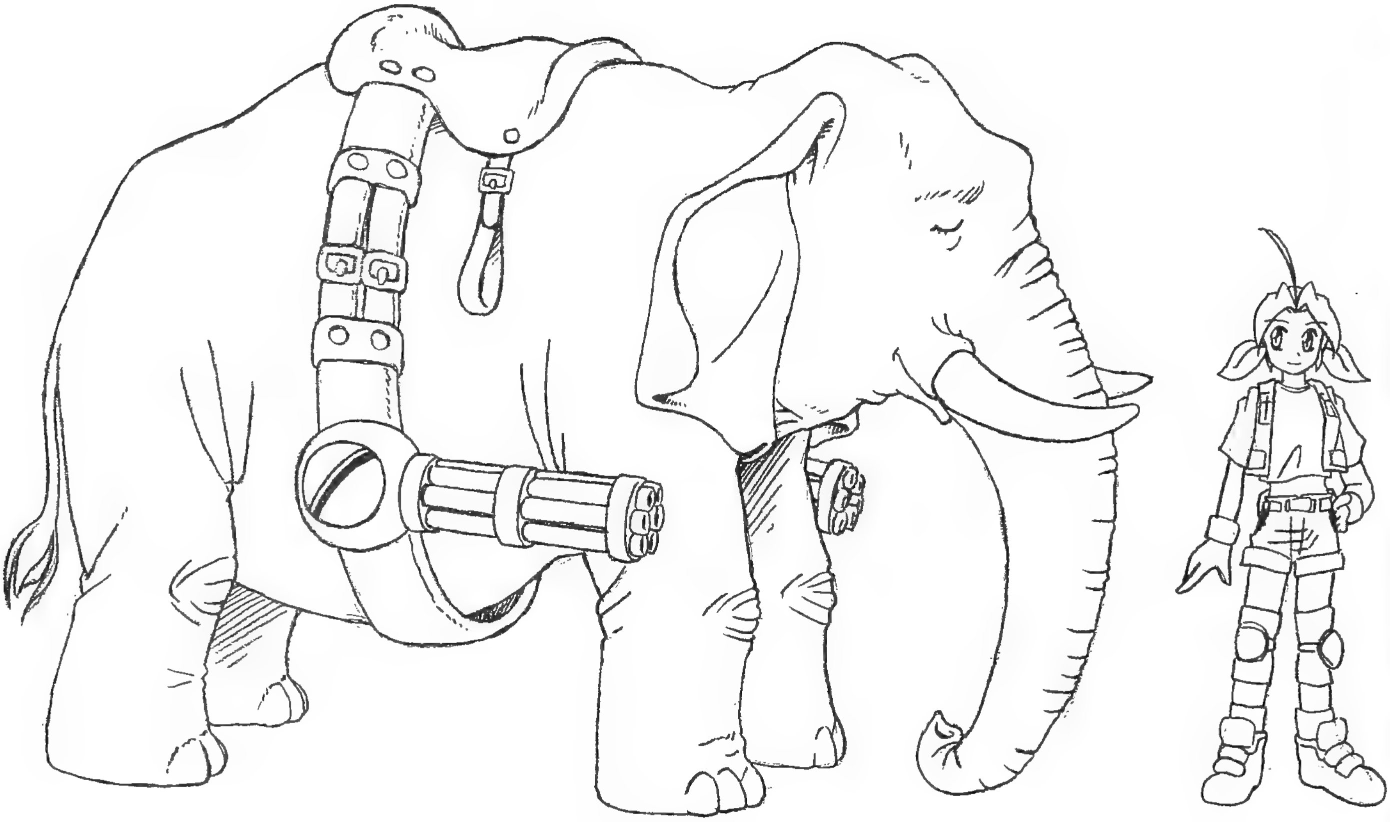




今回初登場となったスラグマリナーとダチョウスラッグ。ともにステージ１から登場するぞ。それにしてもこのダチョウ、ずいぶんと偉そうな表情ですな。



◀オストリッチスラッグ



対比
こんなもん？

何か特殊な象なんです。
火を噴いたり、電撃出したり
ちょっと変です。
氷づけになってた事自体、謎です。

▲エレファントスラッグ

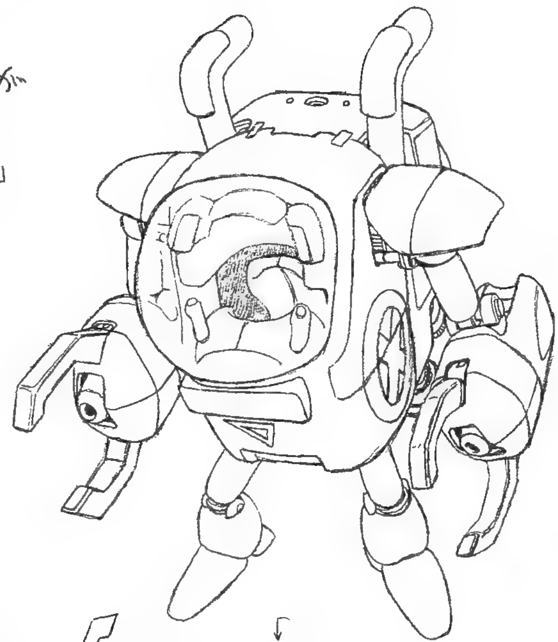
何か特殊といわれても、そもそもこのゲームに特殊じゃないキャラっているのだろうか～。むしろ、バッテリー食わされる不憫な生き物とも思えてきます。

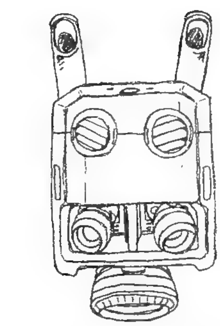


サンダークラウド発生装置

これは メタスラではありませんが
一応プレイヤーが乗る事が
できるので「プレイヤー乗り物」
扱いです。

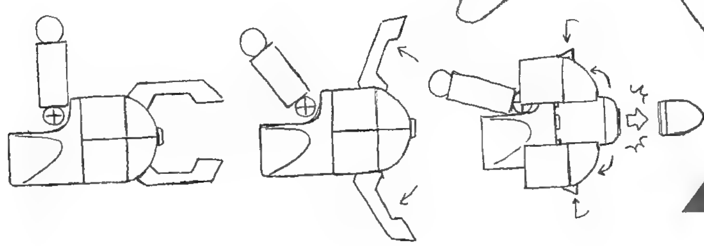
レベルアーマー個体に対し
特定の乗員が登録されて
いるのですが、初期生産された物の中には そのセキュリティ
の不備によって、第三者が
一部の動作をおこなう事
ができる物もあります。





バックパックに装備されている 3個のブースターノズル
によって短時間の滞空 及び
空中制御が可能です。

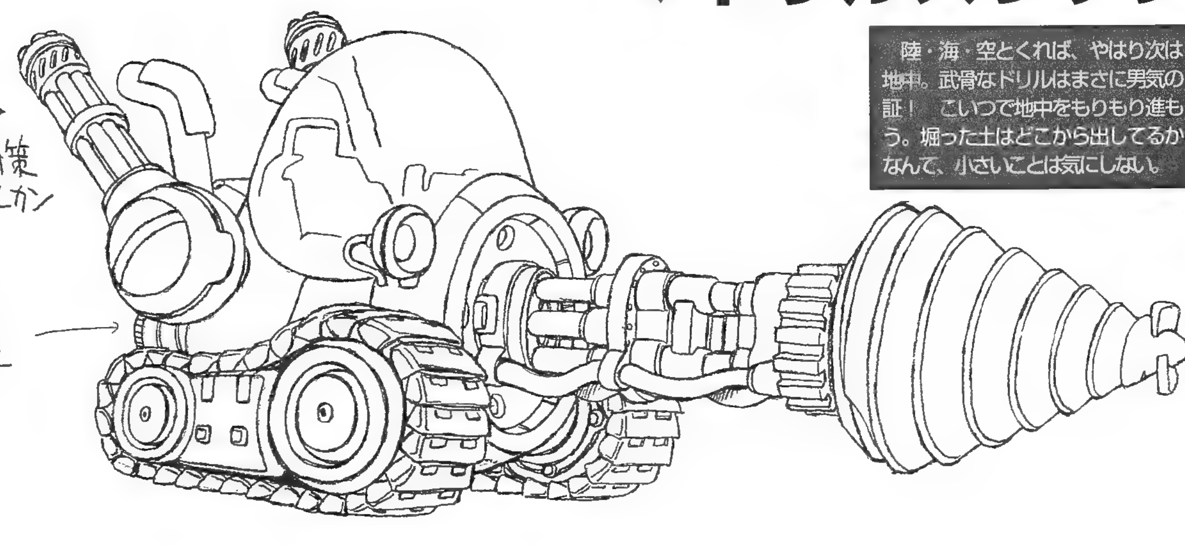
敵軍の秘密兵器、レベルアーマー。ぜひともこいつを乗こなして、ニュータイプか何かに目覚めてみたいものです。ちなみに弾切れもあったりするのだ。



▲レベルアーマー

▼ドリルスラッグ

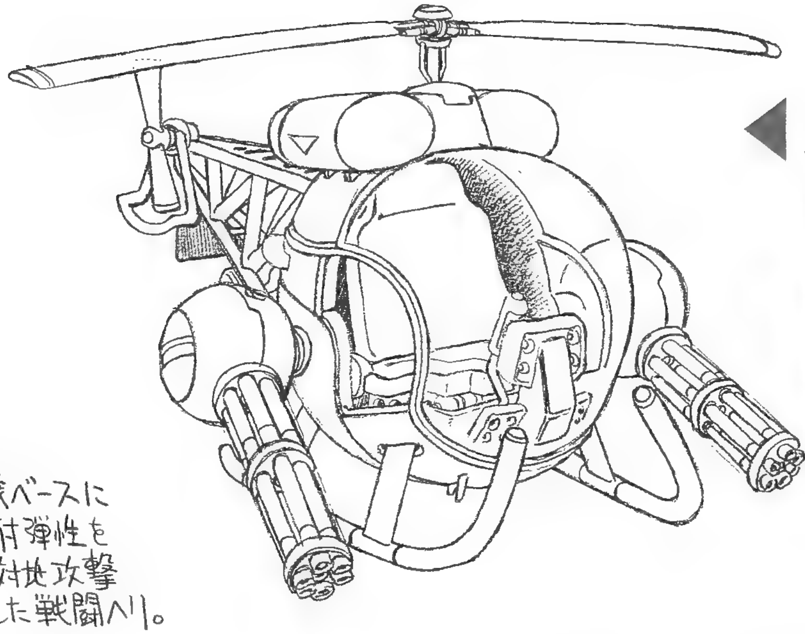
陸・海・空とくれば、やはり次は地中。武骨なドリルはまさに男気の証！ こいつで地中をもりもり進もう。掘った土はどこから出してるかなんて、小さいことは気にしない。



実際に単体で地中に潜る事は
できませんが、高出力ドリルによって
障害物も粉砕する事は可能です。

掘削直径 900mm
有効切削長 4500mm

てきとー。

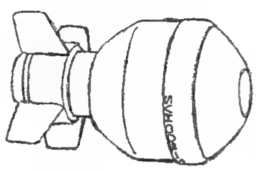


◀スラグチョッパー

1人乗りのヘリコプター、スラグチョッパー。登乗者がローターで負傷するという注釈つき。それって欠陥兵器なんじゃ…と思ったりする今日この頃。

民間機ベースに
機体下部の耐弾性を
向上させ、対地攻撃
用に武装した戦闘ヘリ。

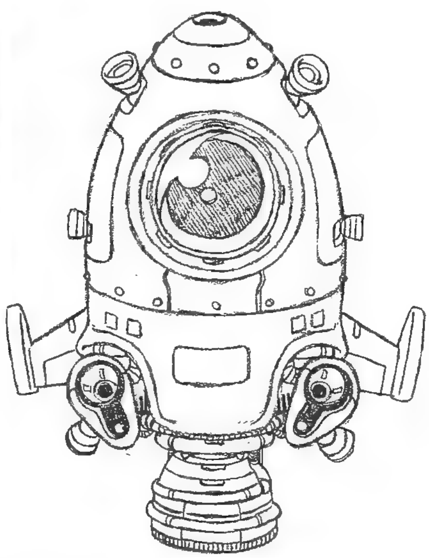
乗り降りの時に
時々、搭乗者がローターに
Hitして出血したり
しますが、死にゃしません。

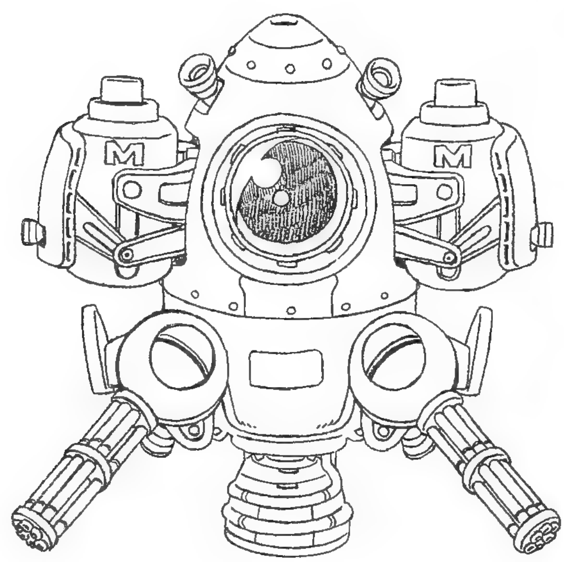


ボム

どこの家庭にもある
ごく普通の炸裂弾。
外殻はスラグチョッパー
登載用に専用設計
されている様です。

今作では、何と宇宙戦まであるのだ。でも一人乗りのロケットなんて、ちょっと窮屈そう。パイロットは、棺桶に入る気分で搭乗するんじゃないだろうか……

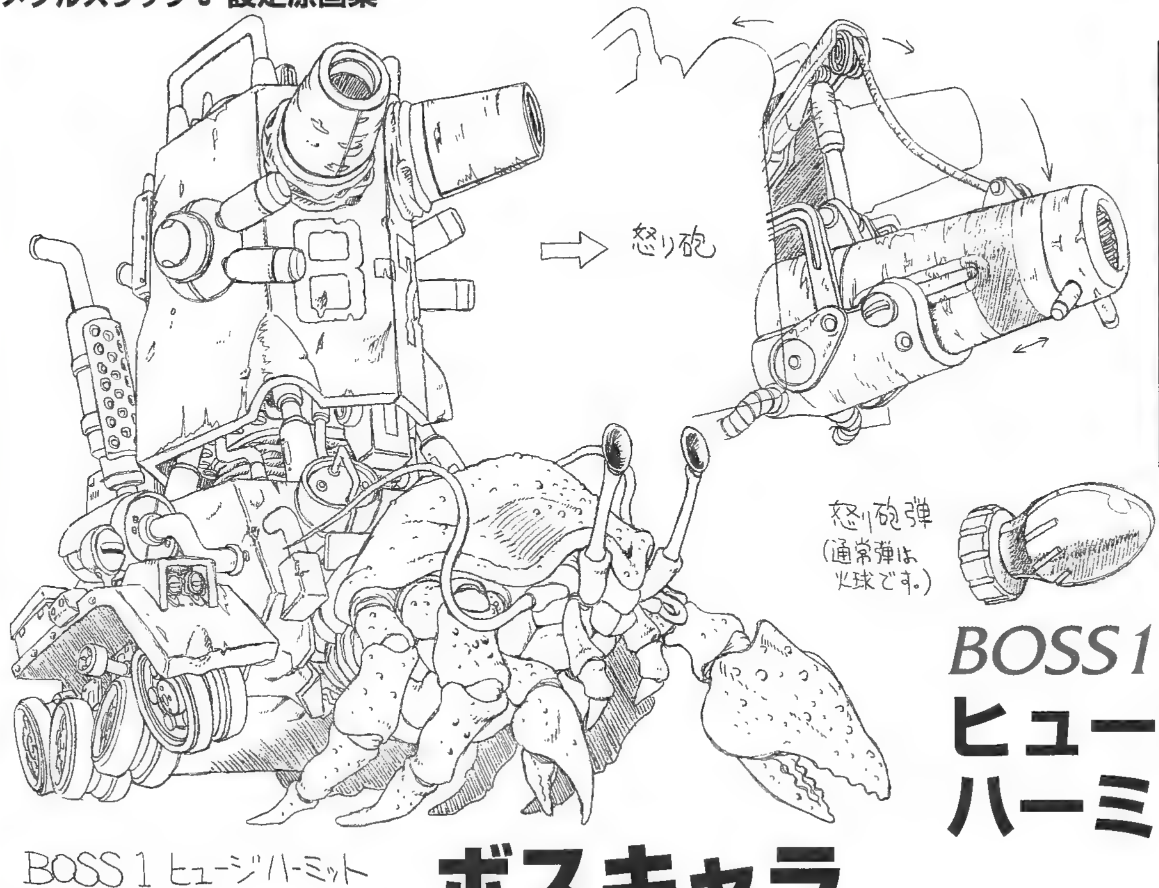




フル装備

モーデン軍が開発した1人乗りの
宇宙艇。
単発機銃1門と特殊武装用
アーマメント2機及びバルカンユニット
台座を装備。

▲アストロスラッグ



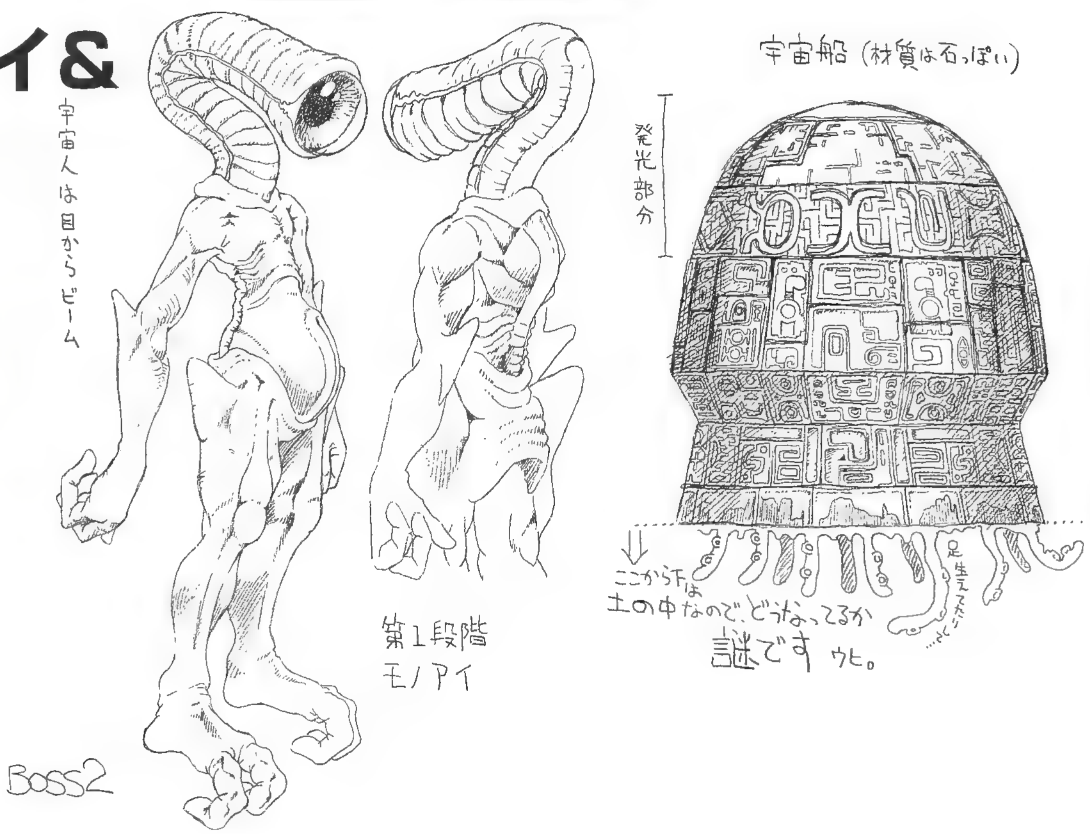
BOSS1
ヒュージハーミット

巨大な砲台を殻にしたヤドカリ。道を破壊しながら、プレイヤーを追いかけてくるぞ。もっとも、画面の端にいれば当たらなかったりするのではあるが。

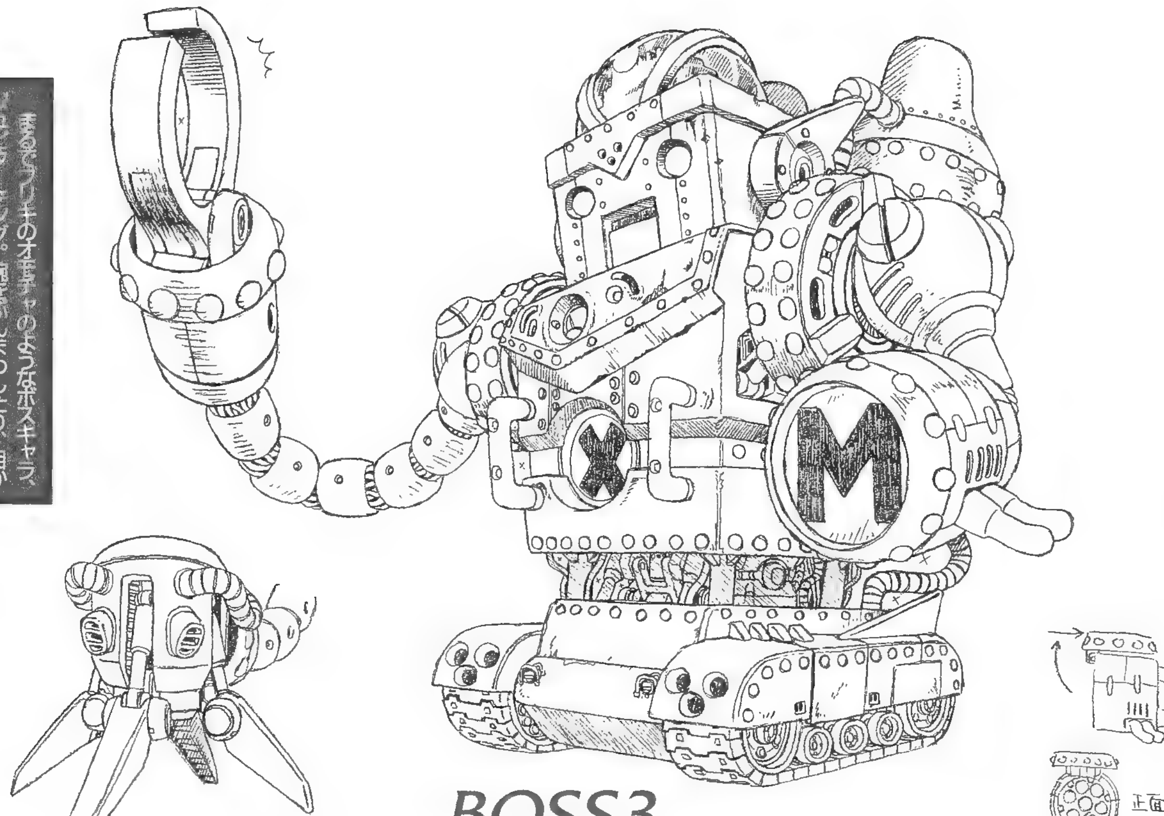
ボスキャラ

BOSS2
モノアイ&宇宙船

宇宙人は目からビーム。当然です！ デザイナー様も分かってらっしゃる！ 宇宙船の方は、目下足が生えている説が有力。巨大なカメが支えている説も捨てがたいが。



まるでブリキのオモチャのようなボスキャラ、ジュピターキング。腕をぶんまわしたり、目からビーム出したりと、男子のハート鷲づかみな攻撃方法が満載だ。



BOSS3
ジュピターキング

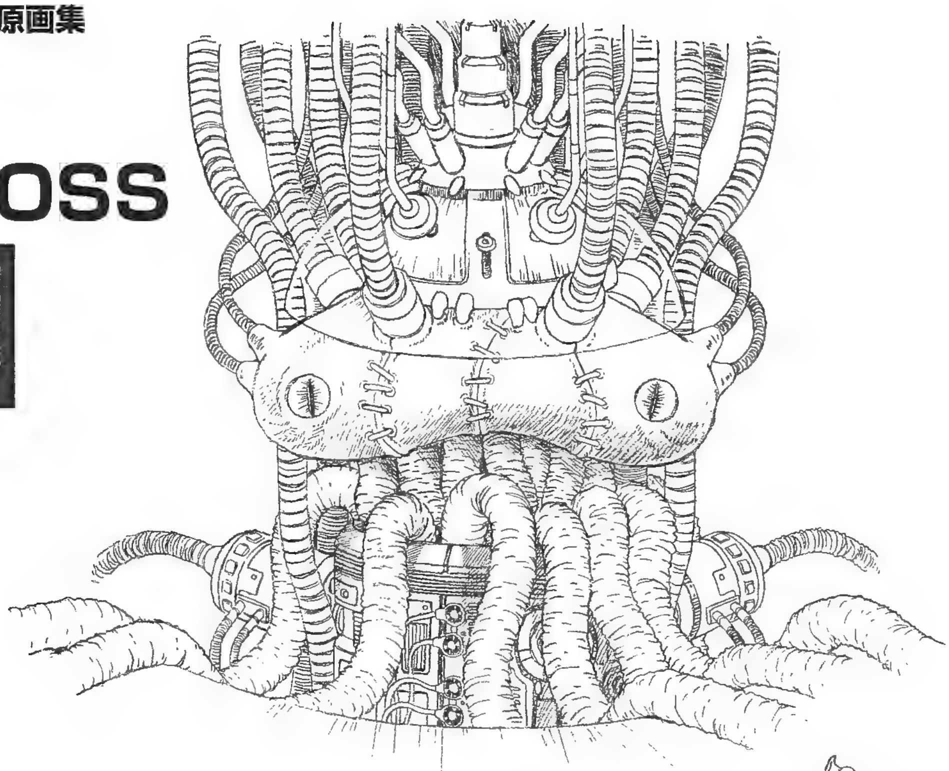
こちらはうって変わってエスニックな雰囲気のソル・デ・ロカ。狼弾や放射弾など、様々な種類の弾を撃ってくるぞ。イチ押しは「のろい光線」(何の?)



BOSS4
ソル・デ・ロカ

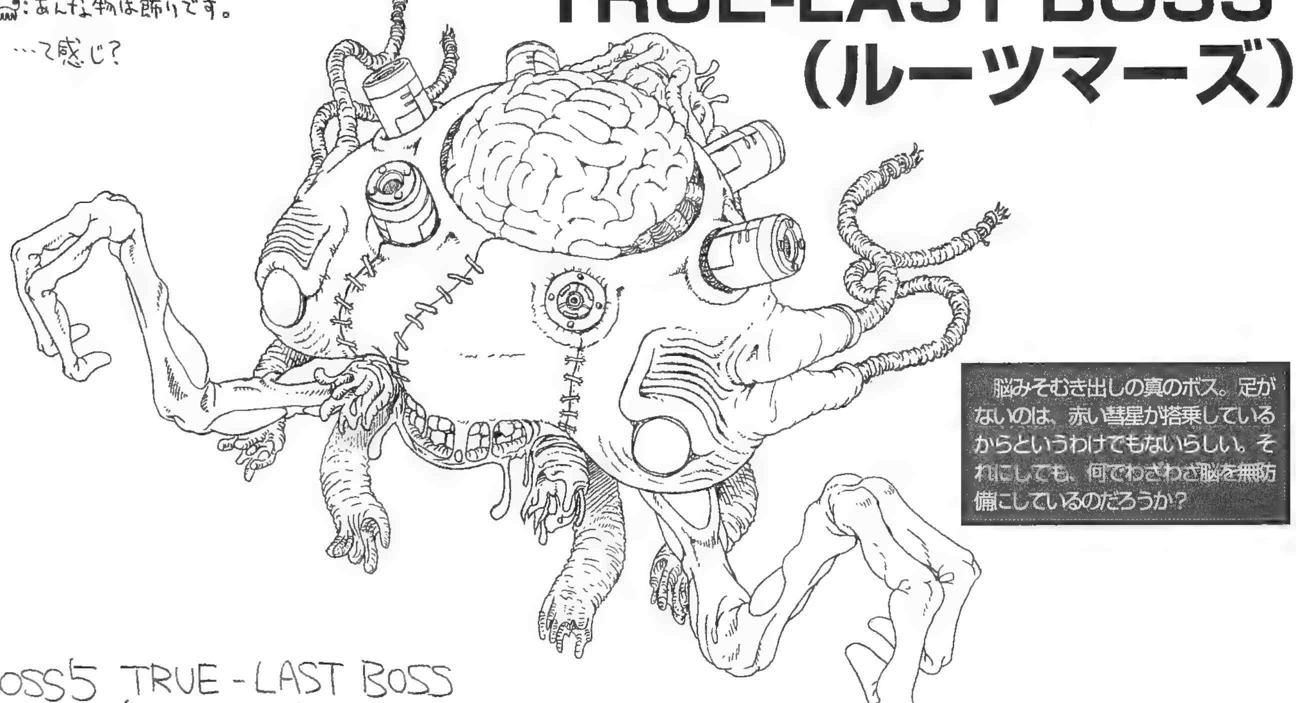
FAKE-
LAST BOSS

いかにも「ボス」といった感じのキャラ。しかし、実はステージ5の中ボスだったりするのだ。体中から突き出たパイプやら触手やらで、迫力は絶大！

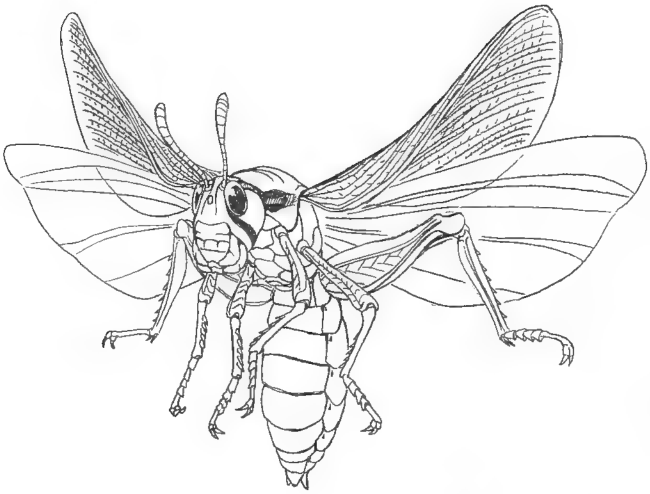




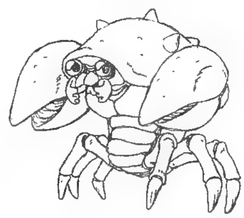
BOSS5
TRUE-LAST BOSS
（ルーツマーズ）



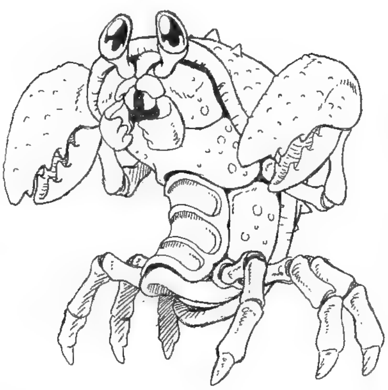
脳みそむき出しの真のボス。足がないのは、赤い彗星が搭乗しているからというわけでもないらしい。それにしても、何でわざわざ脳を無防備にしているのだろうか？



ヒュージイナゴ



チュウミンコンガニ



オオミンコンガニ

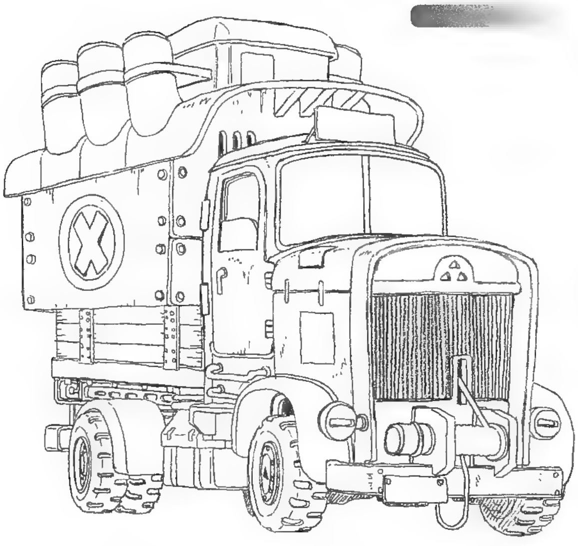


ミンコンガニ

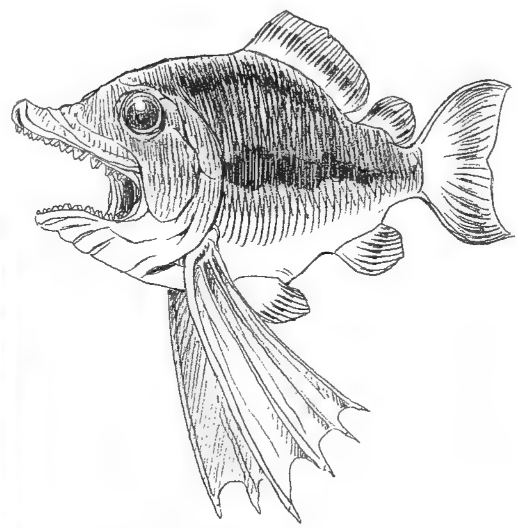
同じ種類なのか?!

敵キャラ

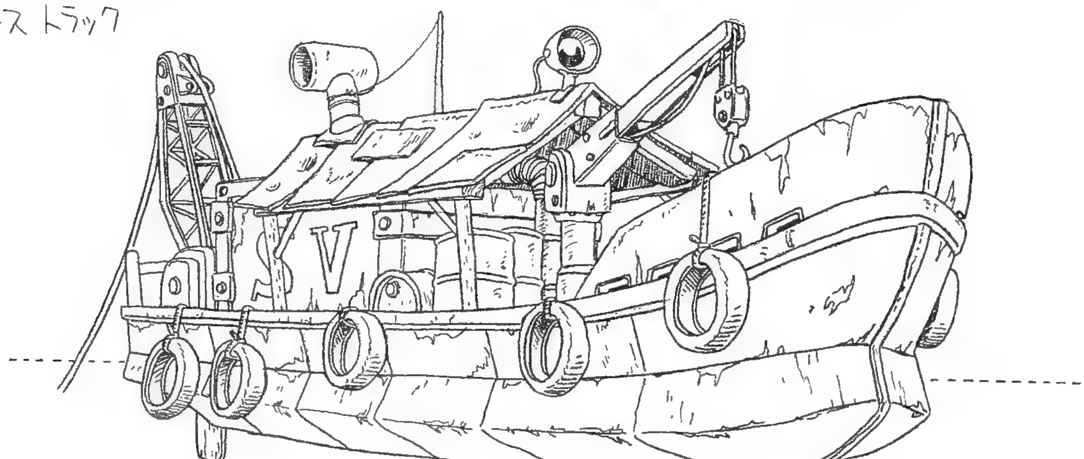
ステージ1では海産物系の敵キャラが搭乗。また、モーデン軍の懐かしい兵器も出てくるぞ。もっとも、従来通り難易度は激辛なので、懐かしんでいる余裕はないが。



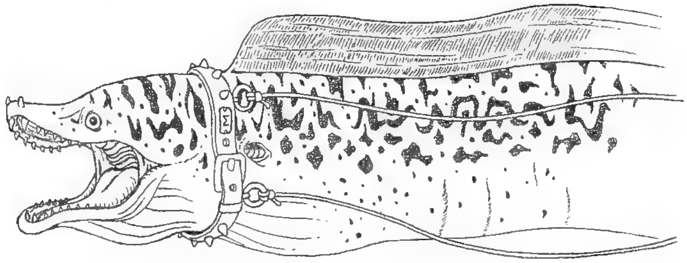
パーストラック

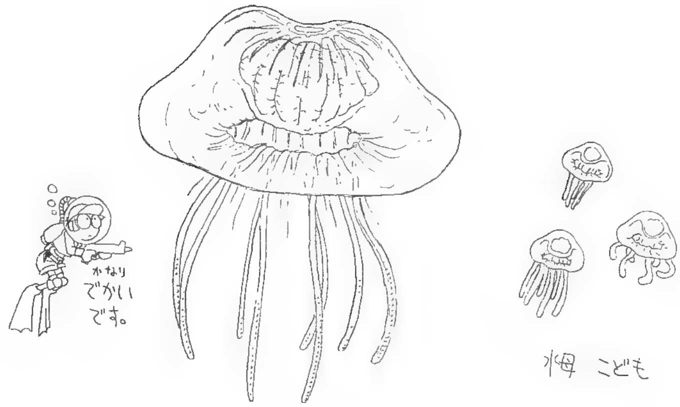


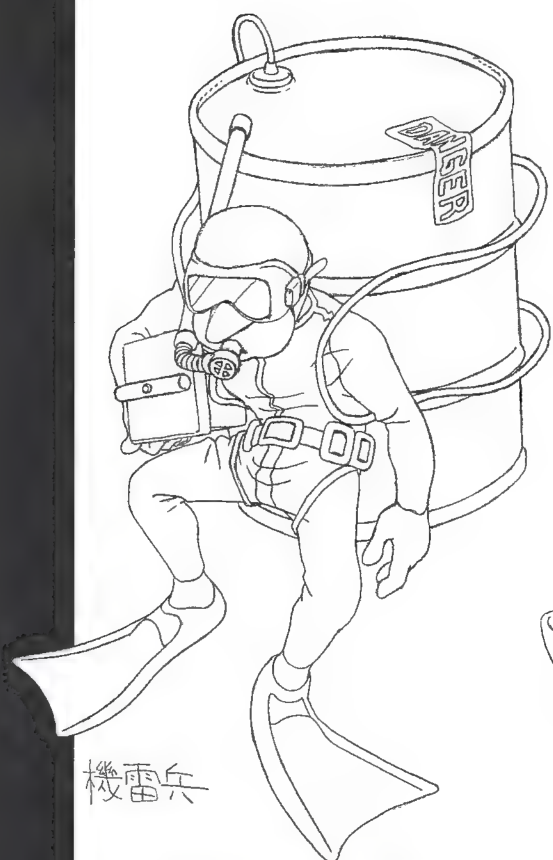
フライングキラー

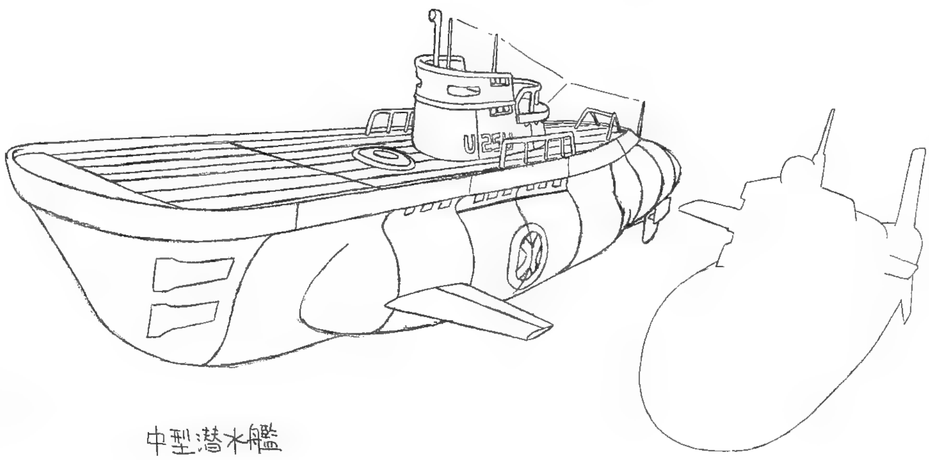


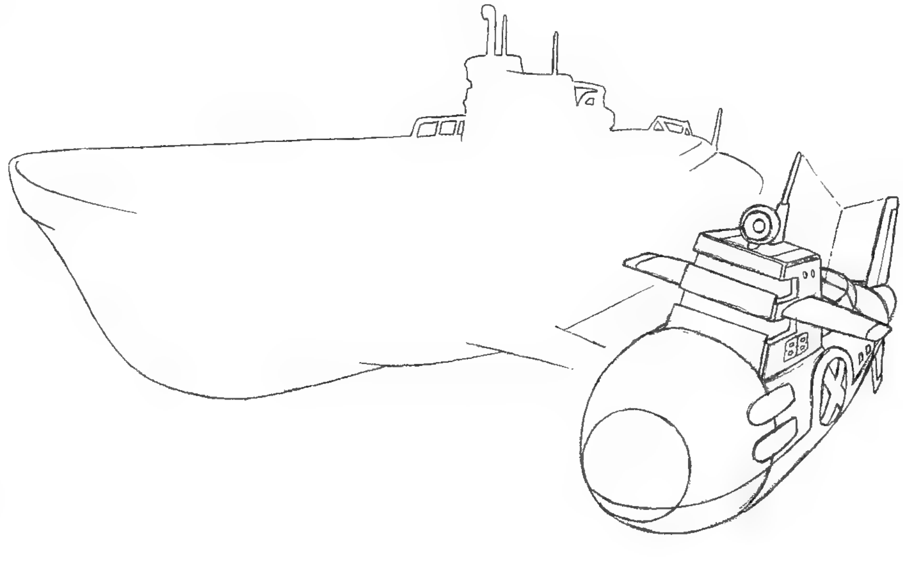
ボロ船スラッグ



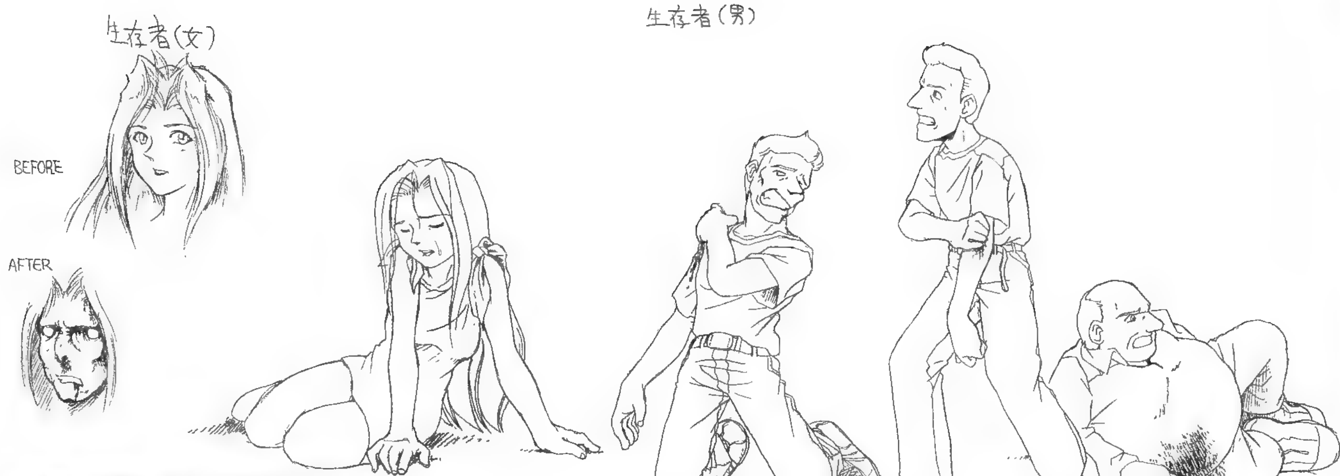








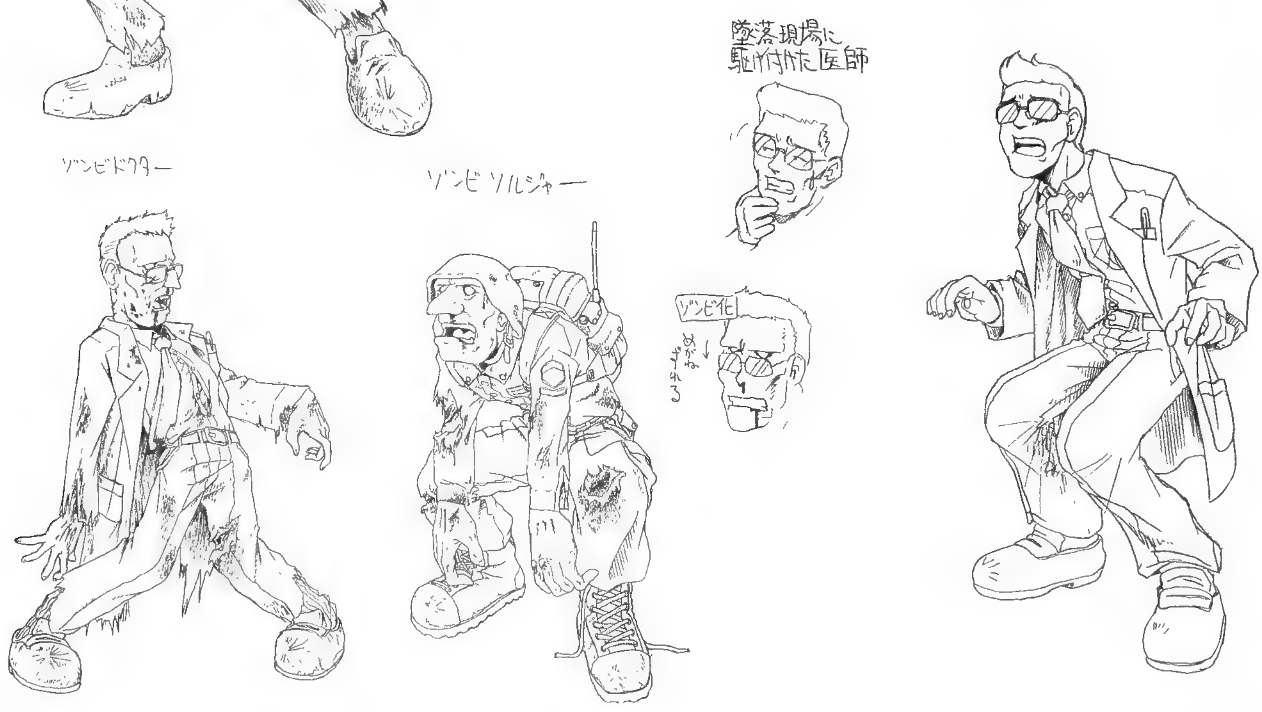
ステージ2では、うって変わって水中戦へ突入。耐久力の高い潜水艦も登場し、ちょっと辛いかも。巨大ウツボは、実は目が可愛いかも。ペットとして欲しいものだ。



ステージ3では、腐敗した方々が続々と登場。今回の設定原画では、腐る前と腐ったあとの状態が克明に記されているのだ。デザイナー様の腐敗にかける情熱を見たか？

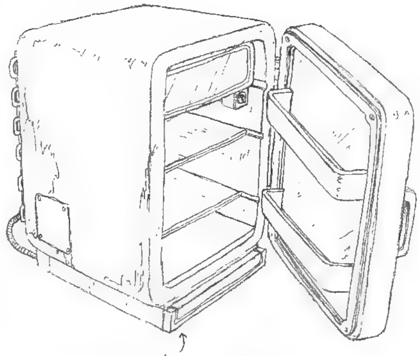






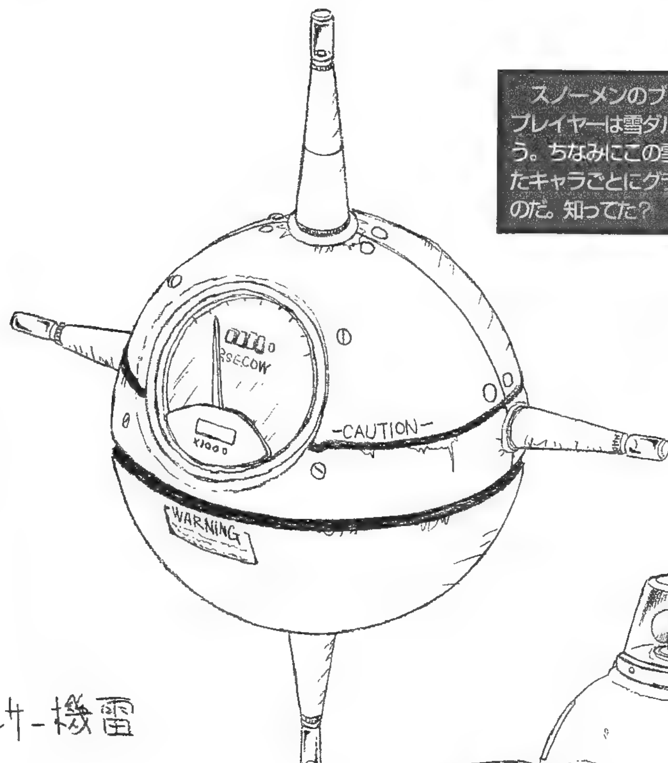


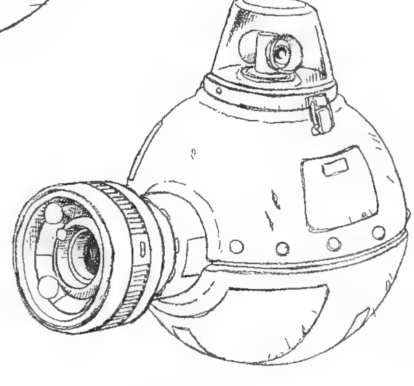


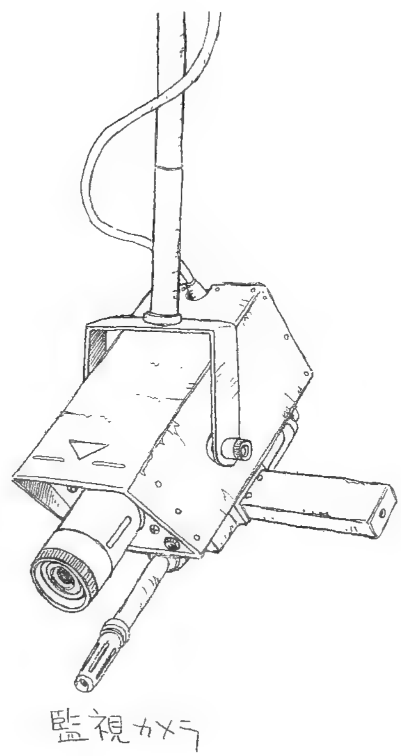




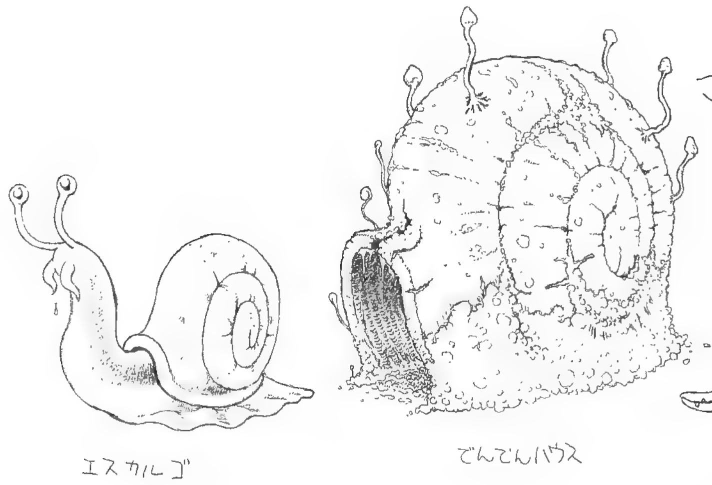
スノーメンのブレスを食らうと、プレイヤーは雪ダルマになってしまう。ちなみにこの雪ダルマ、選択したキャラごとにグラフィックが違うのだ。知ってた？



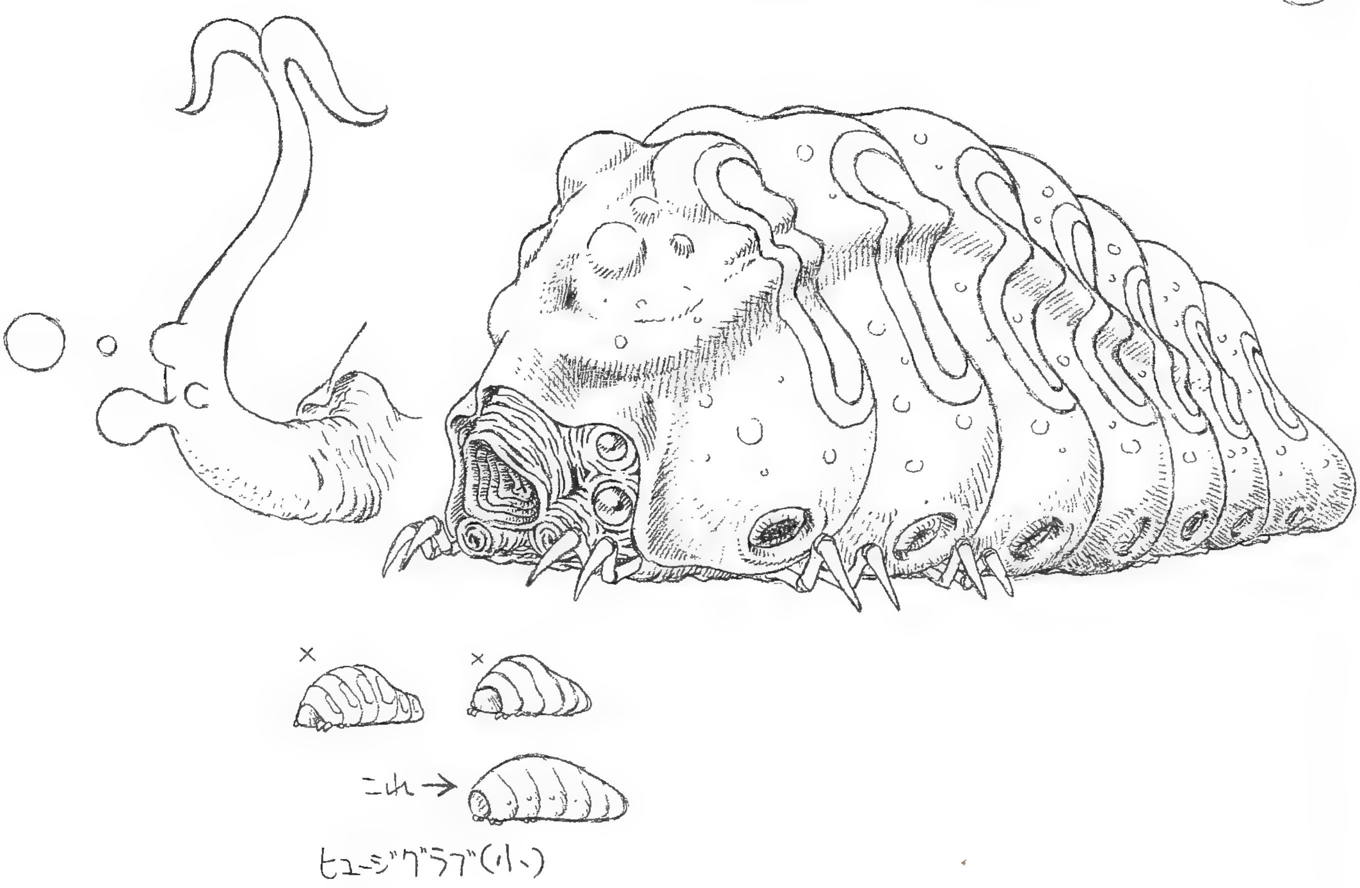




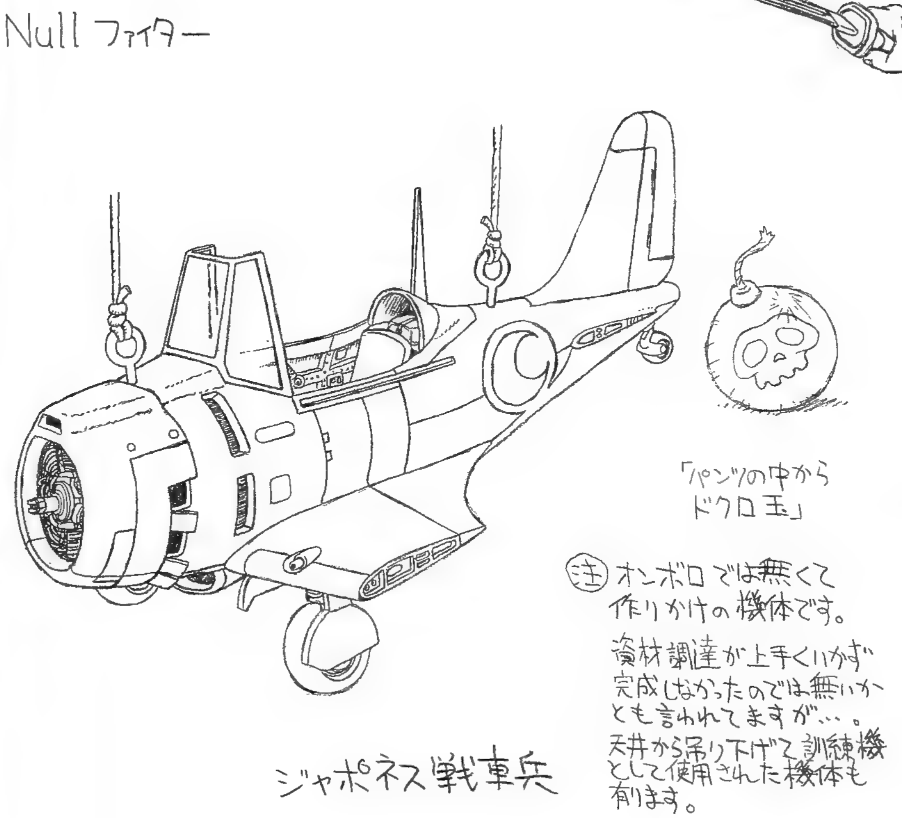
生理的にきついキャラが目白押しのステージ4では、エスカルゴをはじめとする虫系キャラが登場。汁を出して攻撃し、汁を出して朽ち果てるさまは必見なり。



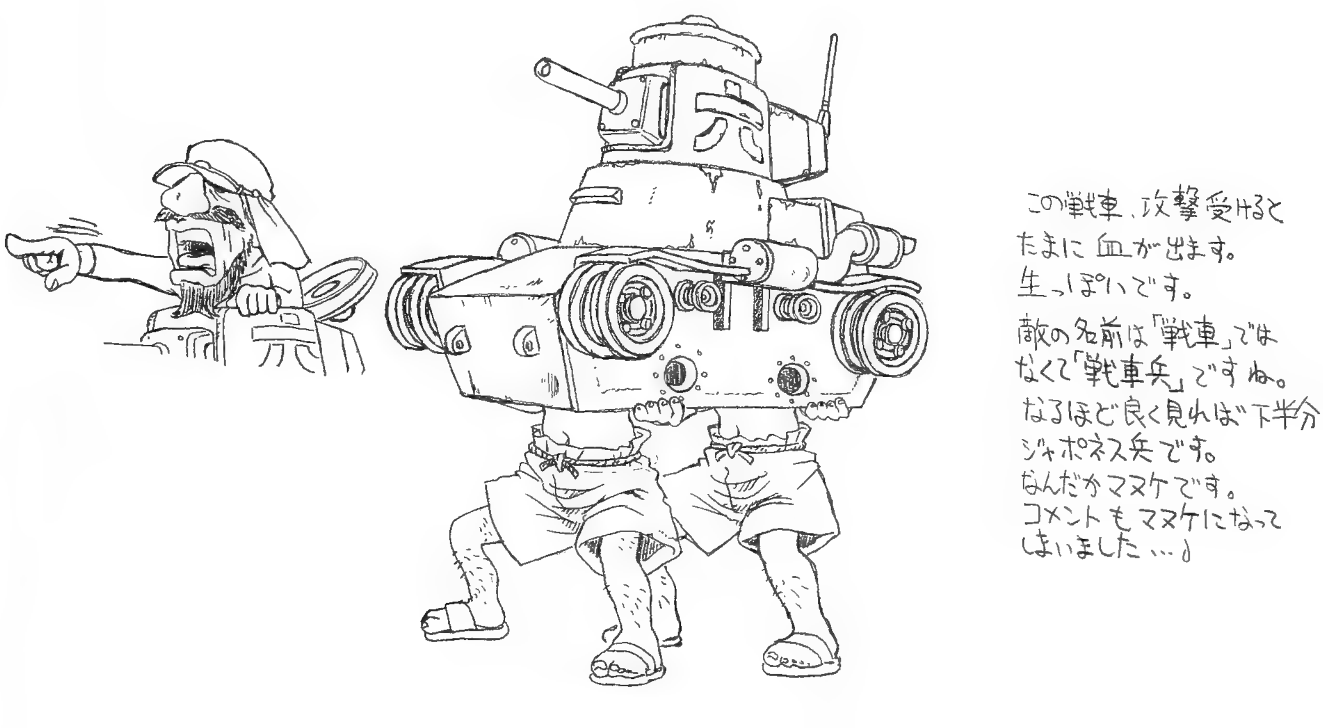






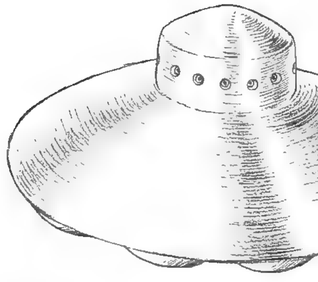


戦闘機が吊ってあったり、戦車が人力だったりと、日本の特撮映画を思わせるジャポネス兵のアジト。彼らは戦争が終わったことを知らずに闘っている……のかどうかは知らん。

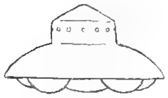


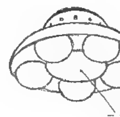
マーズサテライト

火星衛星? ああ、SATELLITEって
ラテン語で「護衛」・「従者」って
意味なんだ…。ふうーん

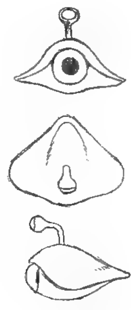


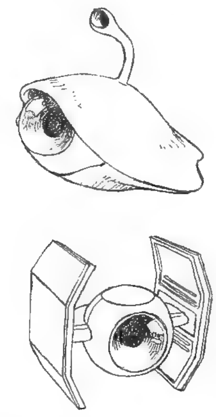
ユートム

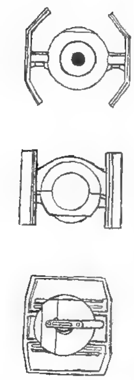




タイニーUFO A&B







往年の宇宙映画に出てくる名機にそっくりさんです。

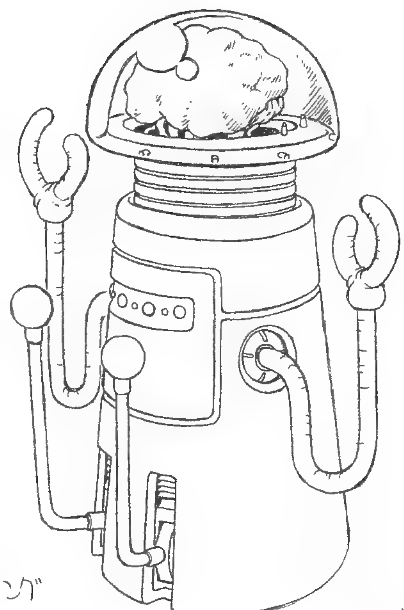
敵の本拠地では、これらマースピープルの兵器(?)がぞくぞくと出現。中にはルーカスが怒りそうなデザインのものも…? ぜひ自分の目で確認して欲しい。

Q:だれの脳なの?

A:ルーツマーズさんの
脳細胞を培養した
物ではないかと
思われますが、ユートム
同士の協調性は
あまり無い様なので
人格(?)は個体ごとに
存在するのではないで
しょうか…? わからん!

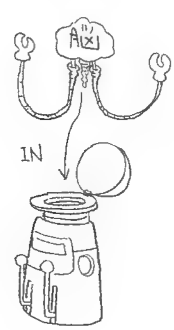
☆不思議パワーで
ホバー走行!!

☆不思議エネルギーリング
で攻撃するぞ!!

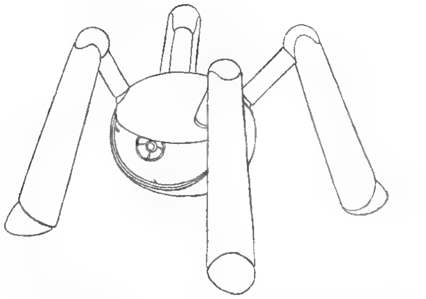


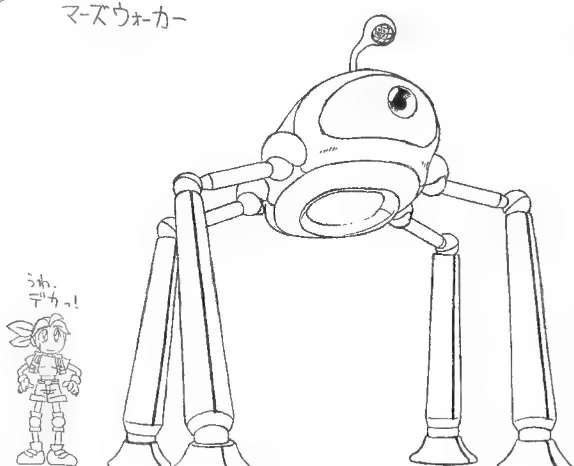
マーズウォーカー

こ、こいつ自分も運転して
やがる!? …とか言われ
てますが、本体は頭部の
脳ミソ君です。
脳ミソ君がパワードスーツに
乗って操縦してると考える
のが正解ですか?



ホッパーメカ





意味ありげな巨大な
目玉と地面を見下ろす
1本の触角。
どんな攻撃をするのか
と思いきや、ポロポロ
とフーセン羊羹の様な
バウンド弾を投下してくる。
しかも本体破壊時に
あの巨大な胴体が落下
してくる豪快さん。
厄介だなぁ…。

天井、壁を関係なく移動し、プレイヤーに近づく
と自爆するセキュリティーロボット(?)。
モーデン軍の某施設で研究されていた変異体生物 ← ミュータント兵(メタスラ2 Xの5ステージ参照)
と行動パターンが酷似している為、
内部に生体パーツを使用しているという噂も。

5月版 NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

『KOF EVO』人気爆発! 『KOUDELKA』急落をよそに 1位定着の予感!

1 2,961P 2000.2.25発売

餓狼 MARK OF THE WOLVES ROM

1人でゆっくり練習したい時、自分で考えた連続技を試したい時は、「プラクティスモード」! 実に細かい設定が可能。

2 2,042P '99.12.2発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 CD

前転、後転に代わって登場したシステム「かわし移動」。無敵状態のまま接近できるだけでなく、相手をすり抜けて裏にまわることもできる!

3 974P '98.12.23発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD

隠しキャラおさらい。キャラ選択画面で、スタートボタンを押したまま特定のキャラを選択。対応キャラは京、テリー、リョウなど12人。

4	幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ CD	'99.2.25発売	882P
5	メタルスラッグ2 CD	'98.6.25発売	236P
6	～幕末浪漫～月華の剣士 CD	'98.3.26発売	227P
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ROM	'99.9.23発売	183P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	'97.3.30発売	71P
9	幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ ROM	'99.1.28発売	65P
10	メタルスラッグX ROM	'99.5.27発売	48P

NP ネオジオポケット TOP5

1	幕末浪漫 特別編 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	824P	2000.3.16発売
2	メタルスラッグ 2nd Mission	785P	2000.3.9発売
3	頂上決戦最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	721P	'99.12.22発売
4	Memories Off Pure	693P	2000.4.27発売
5	SNK GALS' FIGHTERS	538P	2000.1.27発売

PS プレイステーション TOP5

1	SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	421P	2000.3.9発売
2	SNKベストコレクション ～幕末浪漫～月華の剣士	407P	2000.2.24発売
3	SNKベストコレクション メタルスラッグ	132P	'99.9.9発売
4	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	108P	'99.12.22発売
5	KOUDELKA(クーデルカ)	97P	'99.12.16発売

SS&DC セガサターン&ドリームキャスト TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	733P	2000.3.30発売
2	ティンクルスター スプライツ	675P	2000.3.25発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	120P	'99.6.10発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	39P	'98.10.1発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	26P	'98.3.26発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 ☎06-6634-4020
4号店 ☎06-6634-5820
7号店 ☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト 読者人気 Best 10

『餓狼 MOW』余裕で首位定着！
『月華第二幕』再び上位浮上！

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!!
どんどん投票してお気に入りソフトのランクをあげよう！

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (1)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	837P
2位 (2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	584P
3位 (3)	武力〜BURIKI・ONE〜	SNK	格闘アクション	263P
4位 (10)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	218P
5位 (5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	165P
6位 (4)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	163P
7位 (9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	148P
8位 (8)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	132P
9位 (6)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	128P
10位 (ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	SNK	格闘アクション	126P

【総　評】

今月もたくさんの投票ありがとうございます！　読者様の一言も、なかなか考えさせられる意見が多いので、勉強になります。

さて今回も『餓狼 MOW』が安定した人気で1位獲得。最近は特にキャラでイチオシな方が増えているようですが、ゲームそのものの内容としてはどうなんでしょうか？　意見求む。

万年2位となってしまうのか！　『KOF'99』はやはり今一つ票を集められない様子。しかし2位とはいえ、こちらもポイントは安定しているのでよしとしましょう。じっと耐えて、再び1位に返り咲く機会をうかがっているようです…。

3位には前回と同じく『武力』がランクイン。武力熱もおさまったのかと思いきや、あの独特の操作方法、個性豊かなキャラたちを支持する声は未だやまず！

4位は『月華第二幕』。前回10位からまたまた大逆転勝利。一気に上位に食いこんできました。第三幕の発売が気になるところです。

今回は久しぶりにニューフェイス登場。10位に入ってきました『KOFEVO』。基本的には『KOF'99』ですが、ボスキャラのクリザリッドや京、庵が最初から使用可能だったり、エキストラストライカーなど、様々な特典が人気を呼んでいるようです。

しかしワーストの方の意見でもありましたが、ここまでお得要素をつけてしまうと、本家であるはずのネオジオユーザーにとっては、かなり腹立たしく思われてしまうかもしれませんね…。

一方、累計は特に大きな変動はありませんでした。

それではまた次回！　お楽しみに〜！



初登場『KOF EVO』。エキストラストライカーが誕生


新作が出ない限り『餓狼MOW』が首位を独占するのか

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	17,165P
2位(2)	リアルバウト餓狼伝説	12,407P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	12,152P
4位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,425P
5位(4)	～幕末浪漫～月華の剣士	10,416P
6位(6)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	9,904P
7位(8)	サムライスピリッツ天草降臨	9,249P
8位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	9,163P
9位(9)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,501P
10位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	7,143P
11位(11)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	5,970P
12位(14)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	5,061P
13位(12)	真サムライスピリッツ	4,972P
14位(13)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	4,623P
15位(15)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,365P
16位(17)	武力～ＢＵＲＩＫＩ・ＯＮＥ～	3,045P
17位(16)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,866P
18位(18)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,623P
19位(19)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,398P
20位(20)	餓狼伝説スペシャル	2,308P
21位(21)	風雲スーパータッグバトル	2,287P
22位(22)	メタルスラッグ2	2,006P
23位(24)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,886P
24位(23)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,875P
25位(25)	餓狼伝説3	1,838P
26位(26)	サムライスピリッツ	1,762P
27位(27)	ブレイジングスター	1,505P
28位(28)	マジカルドロップⅢ	1,122P
29位(29)	天外魔境真伝	971P
30位(31)	メタルスラッグ	872P
31位(30)	龍虎の拳2	865P
32位(32)	パルスター	738P
33位(34)	餓狼伝説2	713P
34位(33)	メタルスラッグX	708P
35位(35)	わくわく7	644P
36位(36)	剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃	642P
37位(37)	ティンクルスタースプライツ	561P
38位(38)	餓狼伝説	519P
39位(40)	ＮＩＮＪＡ　ＭＡＳＴＥＲ'Ｓ	512P
40位(41)	ワールドヒーローズパーフェクト	503P
41位(39)	マジカルドロップ2	491P
42位(42)	キング・オブ・ファイターズR－2	464P
43位(43)	キング・オブ・ファイターズR－1	428P
44位(44)	ソニックウィングス3	393P
45位(45)	KOF'96　NEO・GEO Collection	375P
46位(46)	BREAKERS	365P
47位(47)	パズルボブル	362P
48位(48)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	359P
49位(49)	ビューポイント	322P
50位(50)	ギャラクシーファイト	285P

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

餓狼　MARK OF THE WOLVES

半年以上やっているのに、全然飽きない。それもこれも、テリー&ロックのおかげ♡　バスターウルフ&デッドリーレイブ♡　歴史を受け継ぎ、さらに歴史を築ける名作。
●PN／霧霞信乃（東京都）

月華くさいといわれようと（涙）、狙いすぎといわれようと！　私はスキです。次回作すでに期待中。
●PN／琴音秋華（福島県）

こんなにハマれるとは思わなかったです。サバイバルモードが楽しくて最高です。でもやっぱ、1番はロックのカッコよさですね！
●PN／ミナミ翼（神奈川県）

幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～

かなり久々にプレイしたら、すごく面白かった。残念ながらEDは見れなかったが、また機会があったらやりたいゲームです。もちろん、プレイキャラは楓で（笑）。
●PN／夜桜あかり（山形県）

音楽、ストーリー、システム文句なし。

楓のエンディングを初めて見た時、思わず涙ぐんでしまいました（楓ファンでもあり、雪ファンでもあるので）。
●PN／外村朔也（神奈川県）

キャラ、ストーリー、音楽、とにかく全部大スキ！　マジで三幕出してください！
●PN／佐山かいり（北海道）

『餓狼MOW』が出たから三幕はなしなってことはないですよね…気になる…。
●PN／だりあん（滋賀県）

武力～BURIKI・ONE～

そろそろ続編が気になりだしたんですが、どうなんでしょう…？　貴人が出場してくれるかどうか心配で…（汗）。とにかく期待してますっ！

武力、そろそろ書くことが尽きてきたカンジです。コメントかなり悩みました。

それにしても、武力は本当にいいゲームです♡　キャラも大好きです。飽きっぽい性格の私が、他のゲームキャラに目移りすることもなく、1年以上愛し続けたキャラなんて貴人が初めてです。愛ですね！　もちろん他のキャラたちも好きです。オヤジも…。
●PN／安井春日（兵庫県）

風雲スーパータッグバトル

往年のSNKを思い起こさせる退廃的な世界観とバトルの感触が素晴らしい名作。

キャラクターチェンジの駆け引きも熱くてシビアで、今やってもものすごい面白さ！

マジでタッグものの最高峰です！
●大野かおりさん（千葉県）

メタルスラッグ2

エリとフィオが好き。アクションも細かくて、銃も撃ちまくれて気分爽快！
●PN／S・Y（東京都）

月間　NEO・GEOソフト　読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！　あなたの勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	330P
2位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	319P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	319P
4位(6)	剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	格闘アクション	308P
5位(5)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	275P
6位(8)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	242P
7位(－)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	198P
8位(－)	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	143P
8位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	143P
10位(10)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	110P

このコーナーの存在について、さまざまな意見がたくさん寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑？）のコーナーではありますが、皆様の勇気ある投票・ご意見を編集部一同心よりお待ちしております♡　ゲームに対する不満をぶちまけよう！

【読者の一言】

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

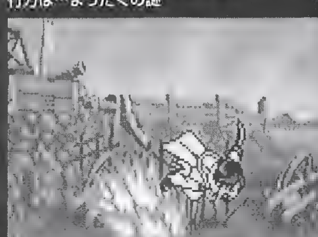
面白いことは面白いんですけど…ストライカーキャラの使い道というのがあまりないような気がする（香緋とか香澄）。アーマーモードも、別になくてもいいのでは？
●PN／外村朔也（神奈川県）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION

隠し要素はいいけど、あまりにも多すぎ。DC持ってないからムカつくというわけではないけど、あそこまでアーケード版と違ったら、私がDC持っててもPS版を選んだと思う。

早い話が欲張りすぎ。
●PN／小椋カオリ（大阪府）

ネオポケ版もがんばってますが、第三幕の行方は…まったくの謎



初心者向け格ゲー講座

グレード・ワン

Grade-1

人によって様々な違いが出てくるスティックの握り方。
今回は初心者格ゲーマーのためにそれらの解説をしましょう。それでは講師の方お願いしま〜す！

講師：修羅騎士　鷹／ヒデ本条／飲み頃KING／ILP-ケンちゃん

まいど〜。平成最後の侍と評判の、のみちんっす。今、とてつもなくら〜めん食べたいっす。うまいら〜めん屋あったら誰か教えてくださいまし。ただし、東京近郊に限定させていただきます。あんまり遠いと出かけるのめんどくさいでし…（涙）。

…などと、私信はここまでにして。今月も億万長者目指して頑張っていきましょお！

今月はおハガキきてま〜す

今回からこのコーナーの担当さん変わったっす〜。どうやら前の担当さんに愛想つかされたみたいっすねぇ…。新担当の方、どうか見捨てないでくださいましね。

は〜い、気持ちを切り替えて…今月のお題いってみましょう。イカすことに読者様からおハガキきてま〜す。

山口県にお住まいのPN／なるせ　としひこさんからいただきました〜。ありがとうございま〜す。採用された方には…幸せが訪れますよーにい。うぐ、すいません。なんかプレゼントを用意…できるといいなあ。

スティックの持ち方いろいろ

さてさて質問のほうなんですが…

「スティックの一般的な持ち方を教えてほしい」とのこと。

わっかりました。それでは早速リサーチしてみますね。

え〜、現在編集部にいるのが僕を含めて3人…（少ない…）。それぞれの、持ち方を



これが「つまみ」持ち。ちなみに手のモデルはおいらっす

「持ち方いろいろバイオレンスクローー（意味無）」の巻

解析／飲み頃KING

見ていってみましょう。

僕の持ち方は俗に「つまみ」と呼ばれる持ち方です。親指と人差し指で持ち、中指で支えてるような形になります。若干の違いはあっても、こんな感じで持ってる人はこの「つまみ派」に分けてしまっていいでしょう。ゲーセンとかでもよく見かける、メジャーな持ち方ですね。ちらりと後ろを盗み見てみると、ゆーち君も同様の持ち方をしていました。よし、2票（謎）。

この持ち方の利点としては、左右どちらにいてもコマンド入力がしやすいということにあります。右に入力するときは人差し指、左に入力するときは親指…といった感じで使



こいつが「ワイングラス」持ち。高級感漂う持ち方ですな

っていきます。軽くつまんでいる状態なので、入力に応じてもう片方の指を外してしまってもすぐに定位置に戻せるので便利です。まだ自分なりの持ち方を決めかねている人は、ぜひこの持ち方を試してみてください。

んではもう1人、本G君の持ち方は…（聞きにいってい る）。ふむ、どうやらスティックの棒の部分に指と指の間を通す持ち方、ちょうどワイングラスを持つような感じの握り方をしているようです。これも人によって通す部分が人差し指と中指の間だったり、中指と薬指の間だったりするようですが、これもひとまとめにしてしまっていいでしょう。

この持ち方の特徴としては、「つまみ」に比べて、わずかな動きで素早く入力できるのが利点ですね。主にシューティングをやる人に多い持ち方です。また、➡⬇⬊系のコマンドが入力しやすいということもあります。

しかしこの持ち方には欠点もあり、慣れないと手先がブレてしまいまっすぐ歩けなかったり、向きによっては入力しにくいコマンドもあります。

後は、スティックを上から握りこんでしまう「かぶせ」などという持ち方もあります。

今月のまとめ

…いやあ、持ち方っていろいろあるもんですねえ。まあなんだかんだいっても、結局自分がやりやすい持ち方でプレイするのが一番いいのではないでしょうか。

ってなわけで今月はここまで。最後まで付き合ってくれてありがとーございましたあ。

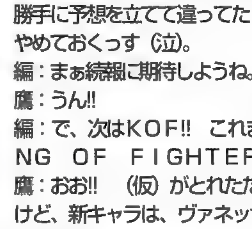


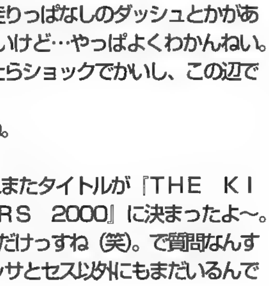
完全に握りこんでますな。こういった持ち方もあるっす

鷹の新リアルファイト ROUND-12

テーマ●夢の格ゲー…タイトル決まる!!

編：ねぇねぇ〜、聞いてよ、SNKvsCAPCOMの正式タイトルが決まったよ…その名も『CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』なのだ。
鷹：ぬぅ…やっと決まりましたか（笑）。でも稼動日はまだ決まってないんですよね〜？　夏にはKOFも出ると思うし、ぶつけるなんてことはしないと思いますから、秋〜冬くらいなのかな〜？　早くやりてぇ〜（笑）。
編：まぁ、焦らずにじっくりとまってなさい!!（笑）。
鷹：キャラなんですけど…SNKキャラはもちろんなんだけど、カプコンのキャラも描き直されてますね。気になっていたケンなんかもストⅢチックになっててかなり格好よくなってて最高っす!!　グラフィックのほうもかなり綺麗で嬉しい限りっす。
編：それだけ気合いが入ってるってことだよ〜。んでシステムの中に［CAPCOM GROOVE］と［SNK GROOVE］の2つの格闘スタイルが存在してるみたいだけど、これについて何か予想とかはある？
鷹：みゅ…わかんねい（汗）。でも適当に予想してしまうと、［CAPCOM GROOVE］には…ん〜、オリジナルコンボがありそう…マジ適当な予想ですね（汗）。［SNK GROOVE］はパワー溜め『走りっぱなしのダッシュとかがあるような気がしないでもないけど…やっぱよくわかんねい。勝手に予想を立てて違ってたらショックでかいし、この辺でやめておくっす（泣）。
編：まぁ続報に期待しようね。
鷹：うん!!
編：で、次はKOF!!　これまたタイトルが『THE KING OF FIGHTERS 2000』に決まったよ〜。
鷹：おお!!　（仮）がとれただけっすね（笑）。で質問なんすけど、新キャラは、ヴァネッサとセス以外にもまだいるんですよね!?
編：しりたいの??（笑）
鷹：イジメナイデクダサイ（泣）。
編：いるよ〜。人数の程はわからないけどね。あと、京と庵はエディット専用として、初めからいるらしいよ。
鷹：あひ（どうやら嬉しいらしい）。んでもって、ストーリーは'99の続きと…ふむふむ。じゃあ気分がいいところで、帰ってUOります（笑）。
編：…あらら、帰っちまったよ（笑）。
（※UO＝ウルティマオンライン。インターネットを利用したコミュニケーションゲーム）


ケンのファイヤー昇龍拳。エフェクトもキレイ!!


京VSリュウ。はよ実際にプレイしてみたいですぅ〜

NF攻略陣がお答えする格ゲーQ&A

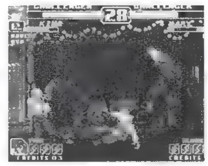
Q 対戦で強くなる方法とはズバリなんでしょうか？
攻略記事を読みまくる事？
人のプレーを見まくる事？
お金を惜しまない事？
攻略陣の方々はどのような練習法をとっていますか？
●PN／矢代　智（新潟県）

A：う〜ん、いろいろな事を書いてくれましたが、これは簡単にして実に難しい質問ですね。これで強くなれるとは言えませんが対戦をやる上での基本を少し書きたいと思います。

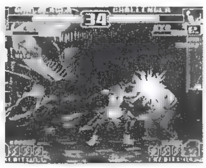
その1…ガードできる所はしっかりガード!!
これは基本中の基本。攻めている場合も、待っている場合も、相手の攻撃範囲にはいったら常にガードを意識するようにする。とにかく無駄なダメージを受けないようにすることが重要!!　まれに、ガードしてしまうとかなり不利になってしまう技などが存在しているので、その辺は攻略記事などを参考にして対処方を考えよう。

その2…自分の使うキャラの性能を知る。
言うまでもないことですが、自分の使うキャラの長所と短所を知ることは重要です。近距離戦が得意なキャラで遠距離戦をしていてもしょうがないですからね。

その3…相手キャラの性能を知る。
これは、相手の主力となる通常技や必殺技のリーチや性能を頭に入れておくというもの。これを頭に入れてをく事で、反撃できるポイントや、相手キャラの得意とする間合いなどがある程度分かる。まさに知識は力だ!!


相手の技を理解すれば、食らう確率はグンと下がる

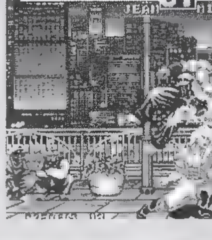
その4…基本的な連続技は、ほぼ完璧に出せるようにしたい。
対戦で勝ち残っていくにはかかせない要素。連続技をミスらないということは、すなわち1チャンス（技の暴発、スキの大きい技をガードした時など）を物にできるということ。攻める際も、確実に必要となる物なので練習して少しでも成功率を高めておこう。


決める所は確実に決める!!　小キック1発なんてのは終わってるぞ

この他にも、人のプレーを見る事も重要だし、バリバリ対戦して実戦経験を積むことも大切だ。
勝ちにこだわるなら、性能評価の高いキャラ（強キャラ）を使うことも重要（自分は好きなキャラを使って勝つのが面白いと思うけど…）。当然、待ちやハメと呼ばれているものも状況に応じて使っていく。相手がそれを黙認していればかなり面白い対戦ができるはずだぞ。
…というわけで、簡単に基本を書きましたが、対戦の道は険しく深いです。とにかくポイントを押さえて鍛練。連敗が続いたら頭を冷やして、なぜ負けたのか考えることも必要です。　（ヒデ本条）

攻略陣オススメ　このキャラを使え！

今回紹介するのは、先月に続いて『ファイターズヒストリーダイナマイト』。このゲーム屈指の強キャラと言われているであろう、キザで体操選手なフランス人「ジャン・ピエール」だ。
基本的な必殺技は、バラを相手に投げ付ける溜めコマンド飛び道具、バック転しながら上方向に蹴りを出す対空技と、某米国軍人に似た技ばかり（笑）。両者ともかなり高い性能を誇っていて、要塞を築くのも困難ではない。高性能な技はこれだけではない。相手の飛び道具をくぐれる「↘D」のスライディング攻撃、裏回り跳びこみも落とす無敵のしゃがみBが、さらにその強さを決定的ものにしている。と、このキャラの強さは守りの堅さにある。そのわりには連続技も、お手軽かつ減るものがあり、攻撃力も申し分ないというのもすごい。ゲームセンターでこのゲームを発見したら、是非このキャラの強さを存分に味わってほしい。（ILP·ケンちゃん）


これが噂の対空しゃがみB。相手を上方向から寄せ付けない

ネオポケの名作をバッチリ徹底攻略!!

ネオポケ攻略

この「ネオポケ攻略」では、今までに発売されたネオポケタイトルから、毎月どれか１つをピックアップして攻略していく。
　コーナー第２回目に取り上げるタイトルは、ネオポケオリジナルの、非常に味のあるタイトル『水木しげるの妖怪写真館』!!

攻略／DSP－たろりん

水木しげるの妖怪写真館

これでストーリー攻略＆妖怪写真コンプリート!!

ネオポケユーザーなら誰もが気になっているソフトであろう、この『水木しげるの妖怪写真館』。手を出すのをためらっている人が多いかもしれないが、このソフト、実はかなり遊べるソフトなのだ。
　そこで今回は、このゲームのストーリーをフローチャートにそって攻略するとともに、妖怪写真がとれる場所、フォトバトルの攻略法などを一挙に公開！　ぜひ買って遊んでみてね！

メーカー	SNK	容量	16M
発売日	1999年12月22日	ジャンル	スナップアクション
価格	3,800円	備考	通信ケーブル対応



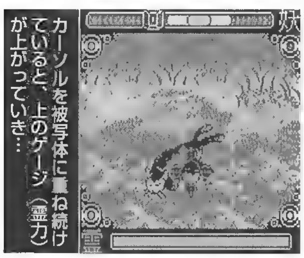
©SNK1999 ©水木プロ

ストーリー攻略

クリアまでの道のりを、フローチャートに沿って説明していこう。

①水木しげる邸

水木しげるの家に行くと、妖怪を撮影できるカメラ、『うんがい』をもらえる。最初は、自宅付近にいるネコマタを撮影しにいこう。
　撮影方法を説明をしよう。ファインダーのカーソル（以下、『下カーソル』）が被写体（妖怪）に重なった状態で、かつ上のゲージのカーソル（以下『上カーソル』）がゲージ内の緑色の部分に入った時にシャッター（Bボタン）を押せば、見事に撮影成功となる。
　上カーソルは、普段は左端にあるが、下カーソルを被写体に重ねた状態を維持することにより、緑色の部分に徐々に近づいていく。つまり、上カーソルが緑の部分に入るまで、下カーソルを被写体に重ね続けなければならないのだ。条件を満たすと下カーソルが緑色に変化するので、上カーソルにはさほど気を配らなくてもいい。下カーソルの移動に神経を集中しよう。



カーソルを被写体に重ね続けていると、上のゲージ（霊力）が上がっていき…

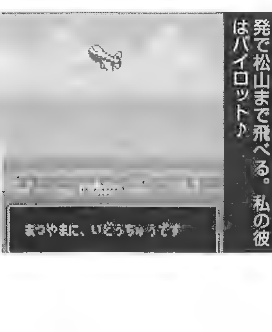


霊力が緑の範囲に入った時にシャッターを押せば撮影成功となる

　Aボタンを押しっぱなしにすることにより、自力で上カーソルを緑のエリアに近づけることもできるぞ。レベルの高い妖怪の撮影となると、被写体自身の動きに加えて、上ゲージの動きも激しくなり、シャッターのタイミングが非常に取りづらい。そんな時はAボタンも併用していこう。ただし、Aボタンを押している間は少しずつ霊力を消費してしまうので、レベルが低い間は多用はできない。

②高野山

高野山に向かうルートはいくつかあるが、最終的には四国を経由することになる。松山→高知と歩いてから、船で串本に向かうのだ。スタート

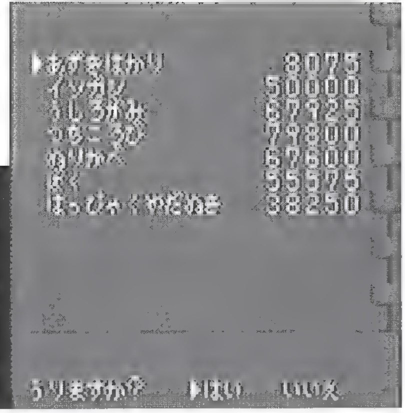


飛行機なら、成田空港から一発で松山まで飛べる。私の彼はパイロット♪

フローチャート

①水木しげるの家に行き、弟子入りを申し出る
↓
②壷を封印するための手がかりを求め、高野山へ向かう
↓
③火・土・水・風の４種類の封印を解く鍵を集める（鍵を持っている妖怪を撮影）
↓
④４種類の封印を入手（封印を持つ妖怪を撮影）
↓
⑤水木の家で壷を封印する
↓
⑥封印しそこねた妖怪の手がかりを求め、高野山へ
↓
⑦日光に会うため、秩父の修行所へ
↓
⑧那覇に向かい、昼に飛行機に乗る

地点である関東から松山までの旅費は電車でも飛行機でも変わらないので、成田から飛行機で一気に松山まで飛んでしまうのがラク。



お金を稼ぐには、写真を売るのがイチバン。高レベルの妖怪ほど高額で売れる

旅費が足りなくなった場合は、関東内を歩き回って妖怪の写真を取り、ダブった写真を妖怪写真館に売ってお金を稼ごう。フォトバトルで稼ぐ手もあるぞ。

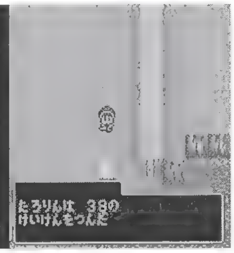
③④封印の入手

高野山で話を聞いたあとは、封印を入手するための鍵を集めることになる。ここからは決まった順序がないので、自由に全国を漫遊しよう。



最初は、各地に点在する4冊の妖怪辞典をすべて探し出すのが目的となる

封印を入手するのに必要な情報を表にまとめておいたので、手っ取り早くクリアしたい人はこれを参考にしてほしい。ただし、普通の妖怪を撮影して経験値を稼ぎ、レベルを上げていかないと、ここに名前を連ねている妖怪たちを撮影するのは難しいぞ。寄り道も重要なのだ(?)。



序盤は適度に経験値を稼ぎ、妖怪感度と撮影能力を上げていこう

ちなみに、鍵を持っている妖怪がいる場所は、目印として地形が特殊なグラフィックになっているぞ。写真を見てもらえば一目瞭然だけど。

⑤⑥⑦⑧鍵の封印

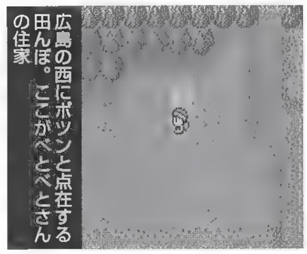
4つの封印をすべて入手したら、水木しげる邸で、妖怪出現の原因となった壷を封印する。以後の足取りはフローチャートの通り。ここまでくればクリアは目前だ。

妖怪辞典の場所と、鍵を持つ妖怪の出現場所

妖怪辞典 火の巻

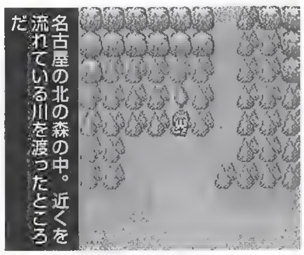
見れる場所：高野山

べとべとさん
中国・田んぼ・夕方



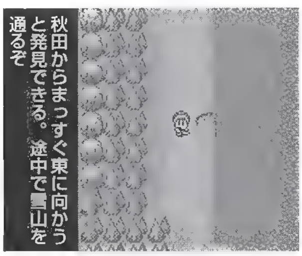
広島の西にポツンと点在する田んぼ。ここがべとべとさんの住家

土転び
中部・森・昼



名古屋の北の森の中。近くを流れている川を渡ったところだ

海座頭
東北・海辺・朝

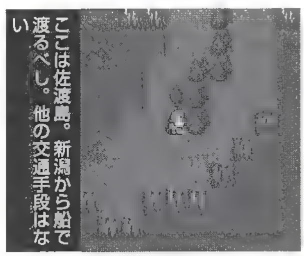


秋田からまっすぐ東に向かうと発見できる。途中で雪山を通るぞ

妖怪辞典 水の巻

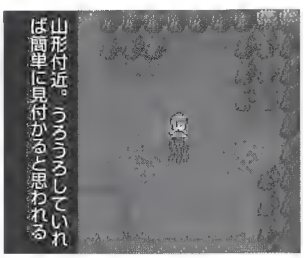
見れる場所：下関

つるべ火
北陸・森・夜



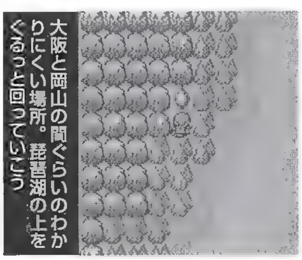
ここは佐渡島。新潟から船で渡るべし。他の交通手段はない

カマイタチ
東北・野原・夕方



山形付近。うろうろしていれば簡単に見付かると思われる

ぬり壁
近畿・森・昼

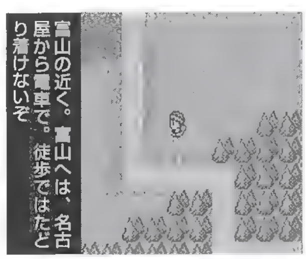


大阪と岡山の間ぐらいのわかりにくい場所。琵琶湖の上をぐるっと回っていこう

妖怪辞典 風の巻

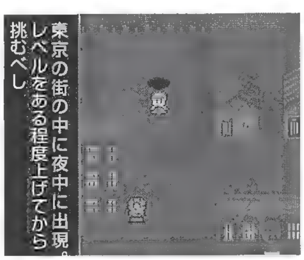
見れる場所：仙台

河童
北陸・川辺・朝



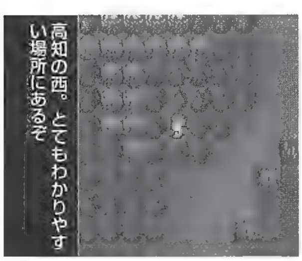
富山の近く。富山へは、名古屋から電車で。徒歩ではたどり着けないぞ

火車
関東・街・夜



東京の街の中に夜中に出現。レベルをある程度上げてから挑むべし

子泣き爺
四国・森・夜

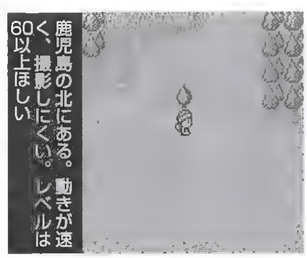


高知の西。とてもわかりやすい場所にあるぞ

妖怪辞典 土の巻

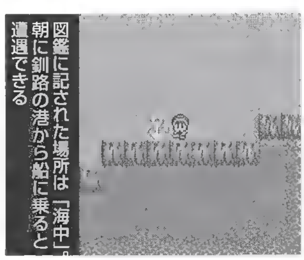
見れる場所：富山

一反もめん
九州・野原・昼



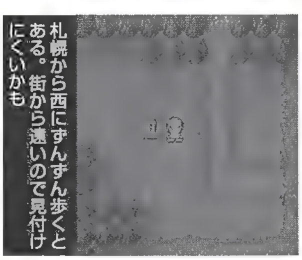
鹿児島の北にある。動きが速く、撮影しにくい。レベルは60以上ほしい

人魚
北海道・海中・朝



図鑑に記された場所は「海中」。朝に釧路の港から船に乗ると遭遇できる

夜叉
北海道・墓・夜

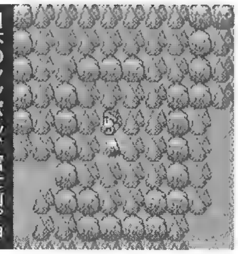


札幌から西にずんずん歩くとある。街から遠いので見付けにくいかも

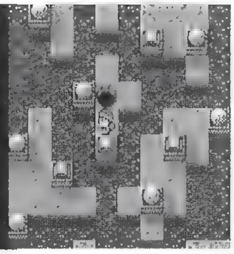
封印を持つ妖怪の居場所

火

九尾の狐
富士山（関東）



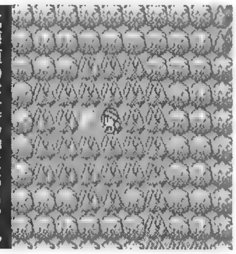
日本のシンボル、富士山。甲府の近くだ。名古屋から東に歩いていこう



富士山の内部は、多数のワープポイントでつながっている

風

天狗
大雪山（北海道）



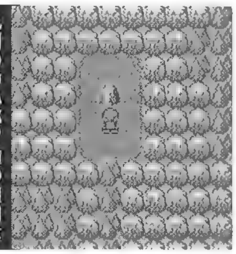
北海道のド真ん中にある。札幌からかなり歩くハメになるぞ



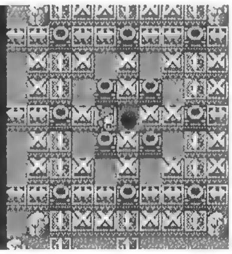
ここの地面は滑るため、歩き出すと壁に当たるまで止まれないのだ

水

牛鬼
阿蘇山（九州）



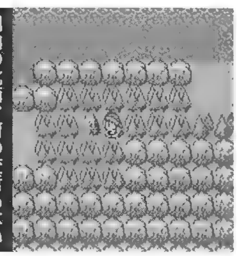
九州の中心部。山の周囲は「荒れ地」というレアな地形だぞ



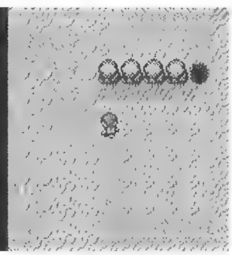
矢印パネルが曲者。上下と左右は方向反転、×パネルは90度転換だ

土

砂かけ婆
大山（中国）



岡山の北西、何の変哲もないところにポツンとあるのが大山だ



内部は、よく見れば通り道があることに気づくだろう。ノープロブレム！

見つけにくい妖怪の居場所

各地の図書館や新聞社にある妖怪辞典やファイルを調べると、妖怪の属性や出現位置などのデータがアルバムに転記される。アルバムの写真を埋めていくには、この情報を見ながら妖怪を探していけばよい。これでほとんどの妖怪を見つけられるぞ。

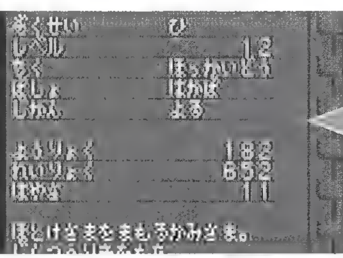
しかし、中には、アルバムにヒントが転記されず、自力で探さなければならない妖怪もいるのだ。

これらの妖怪に関する情報は、ほとんどの場合、街で人々から噂話を聞くことでヒントを得ることができる。中には、まったくヒントがない妖怪も何体か存在するが。

ここでは、それらの妖怪の出現場所および条件をまとめてみた。どこに何という妖怪がいるのかは、遭遇した時のお楽しみ!!



各地で辞典やファイルから情報を集めるのが、アルバム完成への第一歩



アルバムに転記された情報。未読情報は黒い口のマークで現される



特定の条件を満たすことで出現する妖怪も多い。時間帯にも注意



話しかけることで撮影が始まるケースも。とりあえず人を見たらAボタンだ

街の中に出る妖怪

- 大分：夜、宿に泊まる
- 松山：昼間、倉庫の中
- 下関：夕方、トンネル内
- 出雲：夕方、宿に泊まる
- 大阪：夜、野外（２種）
- 名古屋：夜、宿に泊まる
- 甲府：昼、野外
- 伊東：昼、宿に泊まる
- 長野：夕方、宿に泊まる
- 稚内：朝、民家の中
- 函館：夕方、野外
- 青函トンネル：昼
- 秋田：夕方、野外
- 仙台：朝、宿に泊まる
- 東京：夜、野外
- 成田：昼、野外（会話）
- 秩父：朝、野外
- 那覇：夜、野外（会話）
- 関空：夕方、野外（会話）

飛行機、船に出る妖怪

- 新潟：朝、船に乗る
- 両津：昼、船に乗る
- 長崎：夜、船に乗る
- 串本：夕方、船に乗る
- 釧路：朝、船に乗る
- いずれかの空港：朝、成田に着くように飛行機に乗る

▶ネオポケ攻略

フォトバトル攻略

各地の妖怪写真館でネズミ男に話しかけると、妖怪の写真同士を戦わせる「フォトバトル」を行うことができる。フォトバトルとは、手持ちの妖怪写真から任意の3枚を選び、カードバトル風に戦わせるというもの。

フォトバトルには、いくつかのクラス（階級）があり、それぞれのクラスに設定されたレベル以下の妖怪の写真のみを出場させることができるぞ。各クラスで勝利すると、カメラ（『うんがい』）をパワーアップさせるアイテムがもらえると同時に、より上位のクラスへの挑戦兼を獲得できる。ついでに賞金ももらえるのだ。

では、フォトバトルのルールを簡単に説明しよう。

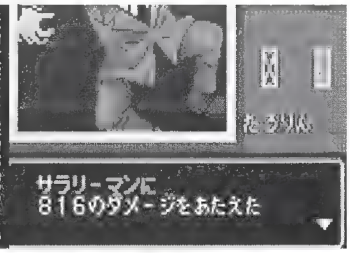
まず、手持ちの写真の中から、3枚の写真を選んでバトルに出す。

各写真には、攻撃力に相当する妖力と、ヒットポイントに相当する霊力が設定されている。属性もあるのだが、これは後で解説しよう。

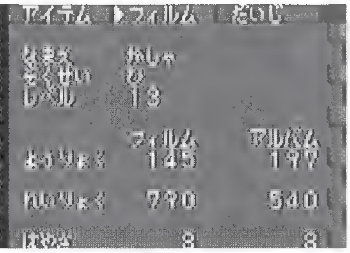
攻撃して相手の写真の霊力をゼロにすれば、その写真を倒すことができる。そして、3枚中2枚の写真を倒したほうが勝者となるのだ。

攻撃手段としては、普通の攻撃のほかに、霊力を半分消費して繰り出すことのできる『妖力』攻撃もある。とても威力が高いが、こちらの霊力も半分に減ってしまうというリスクがある。使うタイミングに注意しよう。

ちなみに、同じ妖怪の写真の中でも個体差（？）があり、何度か撮影を繰り返すことにより、以前撮ったものとは能力（妖力と霊力）が変わることがある。その場合は、より高い能力を持っている写真をアルバムに残すようにしよう。フィルムを選択して『入れ替え』コマンドを使えば、アルバムの写真とフィルムを交換することができるぞ。



妖力攻撃は、霊力が減っていると威力がアップ。まさに一発逆転技だ！



同じ妖怪でも、写真映りによってパラメータが違う。より強い方を残そう

さて、フォトバトルを攻略するポイントは、『属性』と『入れ替え』の2つだ。

属性

各妖怪には、風・火・土・水・無のいずれかの属性が設定されている。そして、属性の相性により、与える（受ける）ダメージが変化する。各属性の相性は表を参考にしてほしい（無属性は、どの属性とも相性は普通）。



属性による相性を考えて攻撃目標を選ばないと、勝利は得られないぞ



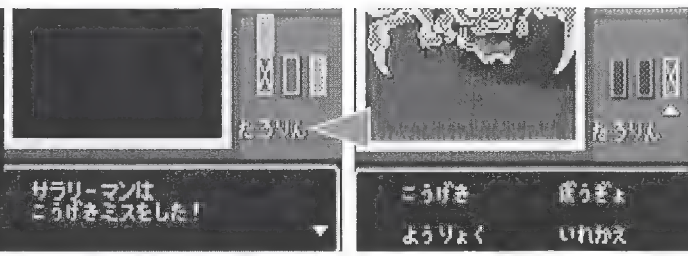
無属性は、どんな相手にも対応できて便利。参加させるのは1枚でいいけどね

入れ替え

文字通り、妖怪の位置を入れ替えるコマンド。一見意味がないようだが、実はコレが重要だったりする。

というのも、攻撃目標を選ぶ際に、『どの妖怪を攻撃するか』ではなく、『どの位置を攻撃するか』を選ぶシステムになっているためだ。だから、相手が狙ってくると思われる妖怪（残り霊力が少なくなった妖怪や、属性の相性が不利な妖怪）を他の場所に移動させれば、その妖怪を守ることができるのだ。すでに死んでしまった妖怪と入れ替えると、相手の攻撃をまったくの無駄に終わらせることができるので、特に効果的！　死んだ妖怪も、入れ替えることだけはできるので、積極的に入れ替えを使っていくのがおすすめだ。

死んだ妖怪を、他の妖怪（霊力が一番低いものを選択しよう）と入れ替えると…



敵は、入れ替え前の妖怪を攻撃しようとしているため、ミスを誘えるのだ

属性相性表（編集部調べ）

	火	水	風	土
火	×	○	×	×
水	○	×	×	×
風	×	×	×	○
土	×	×	○	×

※○は、与えるダメージが大きいことを、×は小さいことを示しています

おなじみのあのキャラクターたちも登場!?

フォトバトルの無制限クラスに勝利すると、レアな妖怪について記載されている妖怪辞典を見せてもらうことができるようになる。

そこに記されている名前は、妖怪写真館にいるメンバー…つまり、アニメで誰もが知っているおなじみのあのキャラクターたちだ。

彼らの出現場所については、ここではあえて公表しないことにする。ぜひ自らの手で探し出して欲しい。

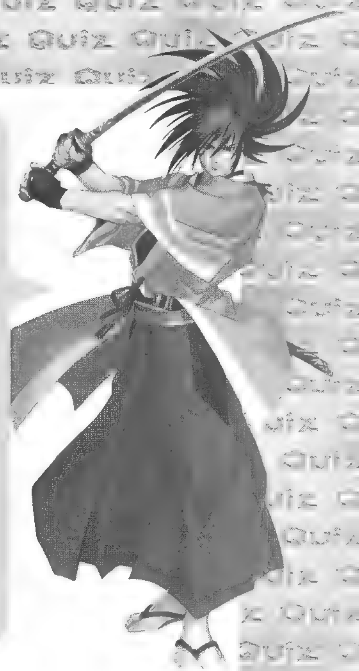


写真は全120枚。しかも、埋めただけでは、達成率は100%にならない…

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ Quiz × Quiz クイズ

……………。貴香の願いできた。この「くゐずくゐず」では、くゐずを正解した人の中から毎月抽選で10名にねおじおぐっずとやらを贈呈しているとのことだ。……なんだ、このねおじおぐっずとは……。…………………。……Zzzzz……。



クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ!

1		2	3		■	4	5
	■	6 A		■	7 F	■	C
8 E	9		■	10			
■	D	■	11			■	
12			■		■	13	■
14		■	15		16		17 B
	■	18		■		■	
19			■	20			

A	B	C	D	E	F

【タテのカギ】

1 『剣客異聞録 蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』に登場する、乱鳳の妹分的存在の不思議な雰囲気を漂わせる少女。大きな猫の手のような武器「紅葉の猫槌」を使用する。

2 タテのカギの少女のセリフ「夕がたの雨って海の○○○ニオイがするのねっ、なんで?」

3 アンディ・ボガードから見たテリー・ボガード、ユリ・サカザキから見たリョウ・サカザキ、キム・ジェイフンから見たキム・ドンファン。

5 『KOF』シリーズで計3回もボスキャラを勤めた人物。『KOF'94』の大会主催者の「R」という人物と同じ。

7 釣り形態の1つ「○○○フィッシング」。

9 イタリアの資産家の息子であり、リョウ・サカザキの最高のライバルである通称「最強の虎」。

10 発売が待ち遠しい『COOL COOL TOON』の中では、踊りのことをこう呼んでいる。

12 麻宮アテナが好きな食べ物は「いちご○○○○」である。

13 ひよこの鳴き声は、一般的に「○○×2」と表記されることが多い。

15 雪や氷の上をすべらせて人や荷物を運ぶもの。底に2本の細長い金属や板を平行につけてある。遊びや競技にも用いる。

16 SNKの悪の親玉といえば、やっぱりこの人。今は息子のロックが活躍していますね。

17 投げ飛ばされた時などにダメージを軽減するために取る行動。

18 「全然相手にいい返さないなんて、それこそ相手の思う○○だ」。

【ヨコのカギ】

1 今度発売されるカプコン製の格闘ゲーム『CAPCOM VS. SNK ○○○○○ FIGHT 2000』。

4 ようするに地獄のこと。伏せ字の部分に入る英語を日本語の読みで表わすと?

6 『KOF』シリーズに登場するアメリカンスポーツチームのラッキー・グローバーの超必殺技は○○バウンドである。

6 草薙京、八神庵が共通してもっている対空技「百式・○○焼き」。

8 動作や反応がのろいことをこんな風にいうこともある。

10 母親はマザー、それでは父親は?

11 ウィップの、ウィップという愛称がつくまでのコードネーム。

12 『KOF'99 EVOLUTION』に登場した、隠しストライカーの種類。ガングロアテナもこの一種。

14 双葉ほたるが飼っているのは、テンの○○カツ。ジャスティスじゃなくて…。

15 おそらく、草薙京には永遠にできないと思われるもの。

18 玄武の翁が持っている竿は○○の道具。

19 『KOF'94』のラスボス戦は、ルガールの所有する、この中で行われた。

20 新聞・ラジオ・テレビ・映画などの手段を通じて、一度に多数の人々に知識や情報を伝えること。大衆伝達。マスコミュニケーションの略。

Q2 読者投票で決まる!! ランキングクイズ SNKゲーム ベストオブ金髪美女は誰?

好評の読者投票で答えが決まるランキングクイズのはじまり!
今回のお題は、読者のY.S.NAVYさんから届いた要望を参考にして作らせてもらったぞ。ありがとう!
それではさっそく問題。

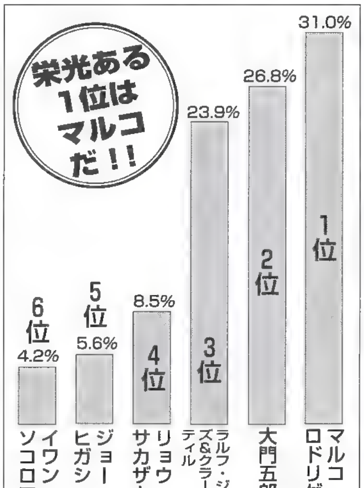
以下にあげる6人の女性キャラは、SNKゲームの中でも特に有名な金髪美女たちである。さてそれでは、この中でSNK金髪美女キャラナンバー1を決めるとしたら、どのキャラかな? あなたが1番だと思った女性キャラの番号を1つ書いて送ってね。
読者のみなさんからの応募を集計して、1位となった女性キャラとあなたの予想が合えば正解になる。
果たしてこの中で読者にベストオブ金髪美女として選ばれるのは果たしてどのキャラか?



5月号ランキングクイズ結果発表!!

5月号でおこなったランキングクイズの読者投票で選ばれた「SNKゲームベストオブ漢キャラ」は、⑥番「マルコ・ロドリゲス」(『餓狼』)に決定!
2位には、③番「大門五郎」(『KOFシリーズほか』)、3位には⑤番「ラルフ・ジョーンズ&クラーク・スティル」(『KOF』シリーズほか)が選ばれたぞ。マルコ、君はやっぱり漢だった!!





●読者からのコメントを一部掲載

ヤツが漢でなく、誰が漢だ!! あの設定原画の漢っぷり。漢臭を漂わせて今日も行く!/俺が女だったら絶対ほれていただろう/ゲーセンではじめてクリアできたキャラだから/使ったことはないけど見た目で即決定!

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1~Q2の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「7月号クイズ×クイズ」係

締切りは7月9日(必着)。発表は9月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

5月クイズ×クイズの答え

Q1:ビックリマン
Q2:⑥マルコ・ロドリゲス

5月クイズ×クイズ当選者

笠原美希・新潟県/宮下純一・埼玉県/薬師神龍一・兵庫県/大浜かなえ・広島県/碇一仁・鹿児島県/冨部景子・岡山県/佐藤亮一・栃木県/高田真介・東京都/秋葉織江・大阪府/倉田亜美・神奈川県(敬称略)

5月クイズ×クイズ クロスワード解答

1フ	2イ	3オ	■	4レ	5オ	ン	■
6リ	ス	ト	ラ	■	ウ	■	7ヘ
ー	■	シ	■	8カ	ガ	9リ	ビA
10マE	チ	ア	11ワ	セ	■	ツB	■
ン	■	12ナ	イ	■	13ヤ	イ	14バ
■	15パ	■	16ラ	ンF	ブ	■	ラ
17ボ	クC	18サ	ー	■	19サ	20ヤ	■
21ブ	リ	キ	■	22ア	メ	リD	カ

A	B	C	D	E	F
ビ	ツ	ク	リ	マ	ン

短期連載

目指せ編集者

かねてより多数の要望があった「誌上編集者養成講座」だが、この度めでたく連載開始となった。
本気でプロの編集者を目指す読者のために、その基本から秘技(?)までを、NF制作を例に紹介していこう。

編集の基本技術を習得して キミも1年後には編集者だ!!

その1:仕事の内容と編集作業の基本的な流れ

編集者の仕事内容って、いったいどんなものなのだろう?

編集の仕事って、いったいどんなものなんだろう? ネオジオフリークの読者なら、あのばかばかしい編集後記などを見るにつけ、何気なくそんなことを考えた人もいることと思う。

しかし、この答えは一般の人にとって意外と難しいものかもしれない。

なにしろ、編集を志望して面接にくる人の中にも、未経験者の場合は特に、その答えが分からない人はたくさんいる。自分が志す仕事の具体的な内容が分からないというのは、ちょっと悲しい気もするが、編集部で働いている者の中にもよく分かってないのがいることを考えれば、仕方ないことなのかもしれない。

新明解国語辞典(三省堂)によれば、編集とは【著者・(出版担当者)として、取捨選択した原稿を一定の方針で配列し、雑誌・新聞・単行本などの形にまとめ上げること】とある。

この説明でよく分かった人は、今号のこの記事はもう読まなくてもいいだろう。しかし、これではよく分からない、またはもっと具体的に知りたいという人は、これから先の解説を読んでみて欲しい。

■編集と混同しやすい職種ってどんなの?

まず最初に整理する意味で、編集者の仕事と混同しやすい職種を挙げてみよう。

一般の人がよく混同するのは、「ライター」や「デザイナー」である。

そして実際に編集の仕事をしながらもよく分かってない人は、ライターや「DTPのオペレーター」と混同することが多いようである。

ライターとは事前に決められたテーマなどに従って原稿を書く人のこと。

それからデザイナーとは、その出版物の基本方針に従って、記事ごとに文字や写真の形や大きさ、それから全体の色や配置などを決める人のことである。

またDTPのオペレーターとは、マッキントッシュなどのパソコン上で、事前に決められた規則に従って文字の入力や、データの全般的な修正などをおこなう人のことである。

実際にこうして比べてみると、それぞれだいぶ仕事の内容が違うような気もする。しかし、混同する人が多いのもまた事実だ。

それではなぜそういった勘違いが起こるのだろうか?

追求その1 ライターの仕事

ライターの仕事は前述のとおり、事前に決められたテーマなどに従って原稿を書くことである。

それではそのテーマを決めるのは誰なのかというと、それが編集者なのである。

編集者はライターに企画の概要やさまざまな制約などを伝え、ライターはその指示に従って、資料を集め原稿を書いて編集者に提出する。

もちろん締め切りや、字数も編集者がライターに指示を出すのである。

ライターは記事の内容を自分の都合のいいように勝手に変更できないし、締め切りも編集者の指示に従わなければならない。

原稿の出来が悪い時は、書き直しをさせられる場合もあるが、ほとんどの場合は、編集者がリライトと呼ばれる書き直し作業をして済ませてしまうことが多い。

追求その2 デザイナーの仕事

一方デザイナーの仕事は、基本方針に従ってページのデザインをする人のことである。

ここでいう基本方針とは、ページ数であり、全体的な色を含めた雰囲気であり、また細かいところでいえば、写真の順番や大きさなどである。そしてその基本方針を決めるのが、編集者なのである。

編集者は、原稿や写真など、と一緒にラフと呼ばれるページ構成案をデザイナーに出し、デザイナーはその内容に従ってデザインする。

もちろん締め切りもライター同様である。

ただし変更がある場合は、ライターと違って編集者が自分で直してしまうことはほとんどなく、デザイナー自らやり直すことが多い。それは仕事の本質的な部分が、編集者の技術と遠いところにあるからである。

しかしデザイナーは、その分、ライターほど編集者の干渉を受けることは少ない。

追求その3 オペレーターの仕事

DTPのオペレーターの仕事は、パソコン上で入力や修正をおこなうことである。

ここでは、テーマや方針はなく、あくまでも規則があるだけである。

このことは、オペレーターの仕事に、ライターやデザイナーほどクリエイティブな要素が含まれていないことを表しているといえるだろう。

ただ生産性や品質に関していえば非常に重要なパートであり、ここがしっかりしていないと、納期に遅れたり、仕上げがお粗末な出版物になったりする可能性も高くなる。

ちなみにネオジオフリークでは、このパートを受け持つ者はおらず、現時点では編集者が兼任している。

まとめ 作業の交錯と融合

編集の仕事と混同されやすい職種を紹介してきたが、それらいくつかの仕事内容は、編集者のそれとは違うことが分かった。

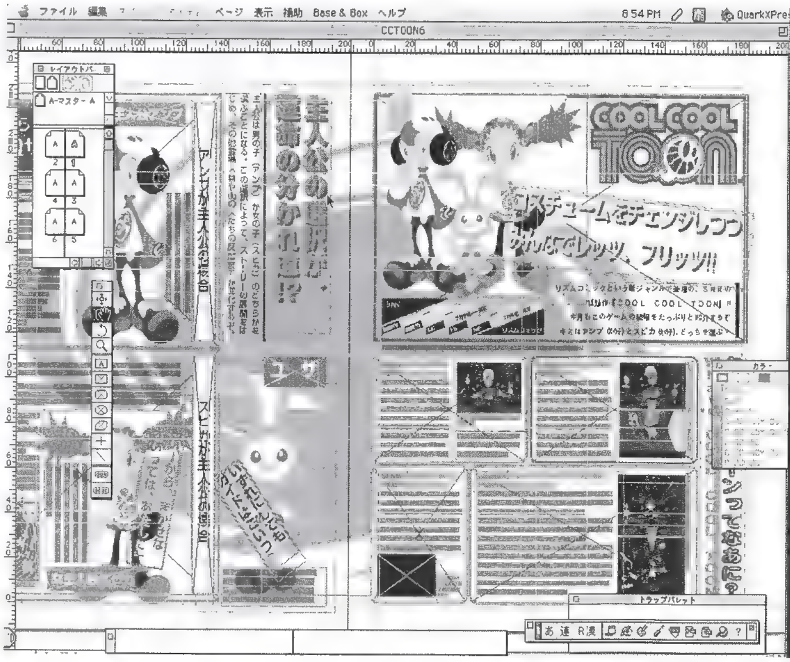
ではなぜそういった認識ができあがってしまうのかとい

うと、オペレーターの部分で紹介したように、それぞれの作業を編集者が兼務している場合が多いことがひとつの要因として挙げられるだろう。また逆に最近のデザイナーの中には、編集的な作業を兼務する者もいて、「編集デザイナー」なる職種も一部にはあるようである。

実際、以前より取材して記事を書く「ライター」と、集めた材料を整理する「編集」は仕事内容が交差することもあって、その境界は曖昧だった。

それが本の制作現場にコンピュータが本格的に入ってきたことにより、最近は各職種の作業区分が一層不鮮明になってきているのである。

ここで最近一気に普及した電算化・DTP化によって起こった、本の制作工程と編集者の仕事の変貌について少しまとめてみよう。



編集、デザインのメインツールのDTPソフト「クォークエクスプレス」

DTPの定着で、何が変わったか?

DTPとは、印画紙という厚手の紙に文字や線を入力した従来の写植版下に対し、文字や線はもちろん、画像も含め、すべての情報をコンピュータ上のデータで扱うようにしたものである。

そしてそのDTP化が進んだことによって、本の制作工程と編集者を取り巻く作業環境には、さまざまな変化が起こった。当然のようにして各工程にパソコンが導入され、それに伴う作業内容が変化したわけだが、その他で特筆にあたいするのは、写植版下とそれを製作する写植所がなくなったことである。

本格的DTP展開で変化した作業内容

DTP化が進むと、原稿作成の主力ツールは、従来の原稿用紙による手書きやワープロなどから、パソコンへと移行した。この作業内容の変化は編集者と、ライターに関係する部分である。

そしてデザインも従来のレイアウト用紙を使用する形から、すべてマッキントッシュ&DTPソフト「クォークエクスプレス」上での作業になった。これは基本的にデザイナーだけが影響を受ける部分である。

そして文字データを実際の仕上がりのように配置してマッキントッシュ上で組む作業は、写植所がなくなったため、デザイナーか編集者のどちらかが担当することになる。

また画像データ(写真)の補正なども、同様にマッキントッシュでデザイナーか、編集者がおこなうようになった。

そして校正はマッキントッシュを使用することにより、従来どおり編集者の受け持ち。

しかし写植所がなくなったことによって発生したもっとも重い作業である、データ修正作業は、実際のところ印刷所、デザイン事務所、入力代行業者、編集部と、どこでやってもいい状況であったが、時間や効率を考えた時、修正の判断ができる編集部が最適という必然的な結果が出たのである。

つまり本の制作はマッキントッシュを中心にまわるようになり、写植所の作業の肩代わりをはじめ、ほとんどの作業が編集者の作業に影響を与えることになったのだ。

結論! コレが編集の仕事だ!

以上のような状況から、コンピュータによるDTP作業の本格化により、各工程の作業区分が分かりにくくなったということと、それぞれの工程と編集者のおおまかな関係もだいたい理解してもらえたと思う。

そしてここまでに紹介してきたほとんどの作業工程に、編集が絡んでいることも気づいてもらえたかもしれない。

つまり編集の仕事とは、企画(後述)から印刷所への入稿まで、本の制作における全工程をフォローすることなのである。

仮に取材と原稿はライターといっても、スケジュール等の関係で誰にも依頼することができなければ、自分で取材して自分で原稿を書く必要が出てくる。

その作業は一般の会社の部署でいえば「総務」のようなもので、編集とはいいかえれば、本の制作全般における「何でも屋」ともいえるのだ。

作業工程ごとに内容をチェック!

これから編集作業の主な作業工程ごとにその内容を紹介していくが、特に断りがない限り、NFを例にとった雑誌の編集作業を前提とするものとする。

●企画

かなりアバウトな言い方をすれば、どんな記事にするか考えること。

テーマや掲載する場所(巻頭カラー、モノクロ等)、またページ数など全体の方針を決めた後、細部を決めていく。

細部とは、記事のメインとなるテーマに加え、どんな要素をどんな形態で盛りこむかということだが、その他進行スケジュールや、原稿作成・写真撮影等の依頼先の選定など、色々な要素を含んでおり、初期段階で完結せずに、この後の作業と同時進行の形を取る。

この「企画」は編集の仕事の中でもっとも重要な要素といえるだろう。

作業するにあたっては、企画自体の整合性や時期的な問題、対象読者の興味の程度、また物理的に無理がないかどうかなどあらゆる視点からの判断力と、細かな気配りが要求される。

ひとつの雑誌に慣れれば、できないこともないが、やはりそれなりのセンスが必要。

●構成案

企画した記事の全構成要素を、何ページ目のどのへんに、何がどのくらいの分量で入るか決めること。

そうすることにより原稿の大まかな行数が決まり、デザイン・レイアウトなどの作業をおこなうことができるようになる。前述のラフと基本的に同じものと考えていいだろう。

これは慣れれば誰にでもできる作業である。

●取材

企画内容に従って材料を集めること。

外に出かけてインタビューしたり、写真撮影するだけでなく、本質的には材料集め全般を指し、これには原稿を書くための紙資料や、写真素材集め、またNFのようなゲーム誌なら、ゲームの実機チェックなども含まれる。

インタビューの場合は、まったくしゃべらない相手が出てきた時に、機転を利かせてうまく対応したりする必要がある。

頭で考えれば、日本語が話せる編集者が日本人に話を聞きにいくわけだから、誰にでもできそうだが、意外と苦にする編集者もいる。

●原稿作成

文字どおり原稿を作成することで、取材した要素を元に文字原稿を起こす作業。

最近は手書き原稿でもOKという編集部はほとんどなく、せめてワープロでの作成が望

ましい。基本的にはDOSのテキストデータ。

つまりキーボードを扱えることが技術的な必須条件となる。もちろん文章が苦手ではかなり厳しい。

●原稿依頼

企画趣旨を説明し、ライターなどに原稿を頼むこと。

頼んだものと実際の仕上がりに食い違いのあることがほとんど。またNFなどでは締め切りに遅れる者もいたりする。

時間があれば、自分で書いた方がずっと楽と思っている編集者は、世界中の全編集者の95%以上は確実にいると思われる。

わがままなライターを優しく包みこむような自己のメンタル面での充実と、かなりの慣れが必要な作業。

●デザイン依頼

デザイナーにデザインを依頼すること。

手書きのラフ構成案にだいたいの配置などを指定し、場合によっては全体的な雰囲気などの注文をつけることも。

表などは、デザイナーの技術によっては、飛んでもないものが上がってくることもある。

デザイナーが下手な場合は高度な技術が必要。

●画像補正

画像データは、特にメーカーなどから支給されたものの場合、そのまま使用するには問題のあるものが結構ある。

明る過ぎたり暗過ぎたりする画像を直すことが多いが、その他に解像度や色調などを補正しなければならない場合もあり、それらを妥当なレベルにする作業がこれだ。

基本的にはフォトショップなどのフォトレタッチソフトを使用する。スキルはあまり必要ない。

●原稿修正

主に提出された依頼原稿などが対象になるが、壊れた部分を直したり、本の規則どおりに体裁を整えたり、また行数などを調整したりする作業。

一応本の決め事を把握している必要がある。

また修正の度合いによっては、ライター以上の文章力が要求される作業でもある。

●校正

文字やレイアウト上の間違いや分かりにくい部分を探し出し、どう直すかを決める作業。

注意力と同時に集中力が要求される。

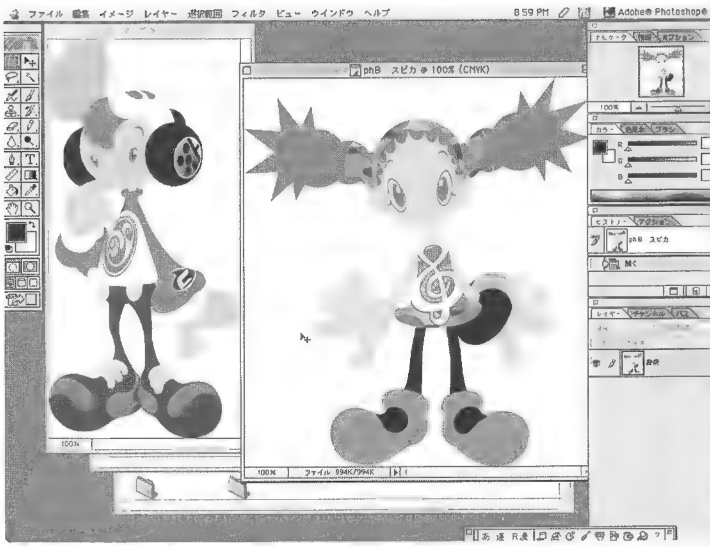
●データ修正

マッキントッシュ上で文字データなどを修正すること。

DTPソフトとして国内の印刷・デザイン業界で定着している「クォークエクスプレス」を使用する作業だが、あまり高度な技術は必要なく、パソコンでワープロソフトが使える程度で充分。

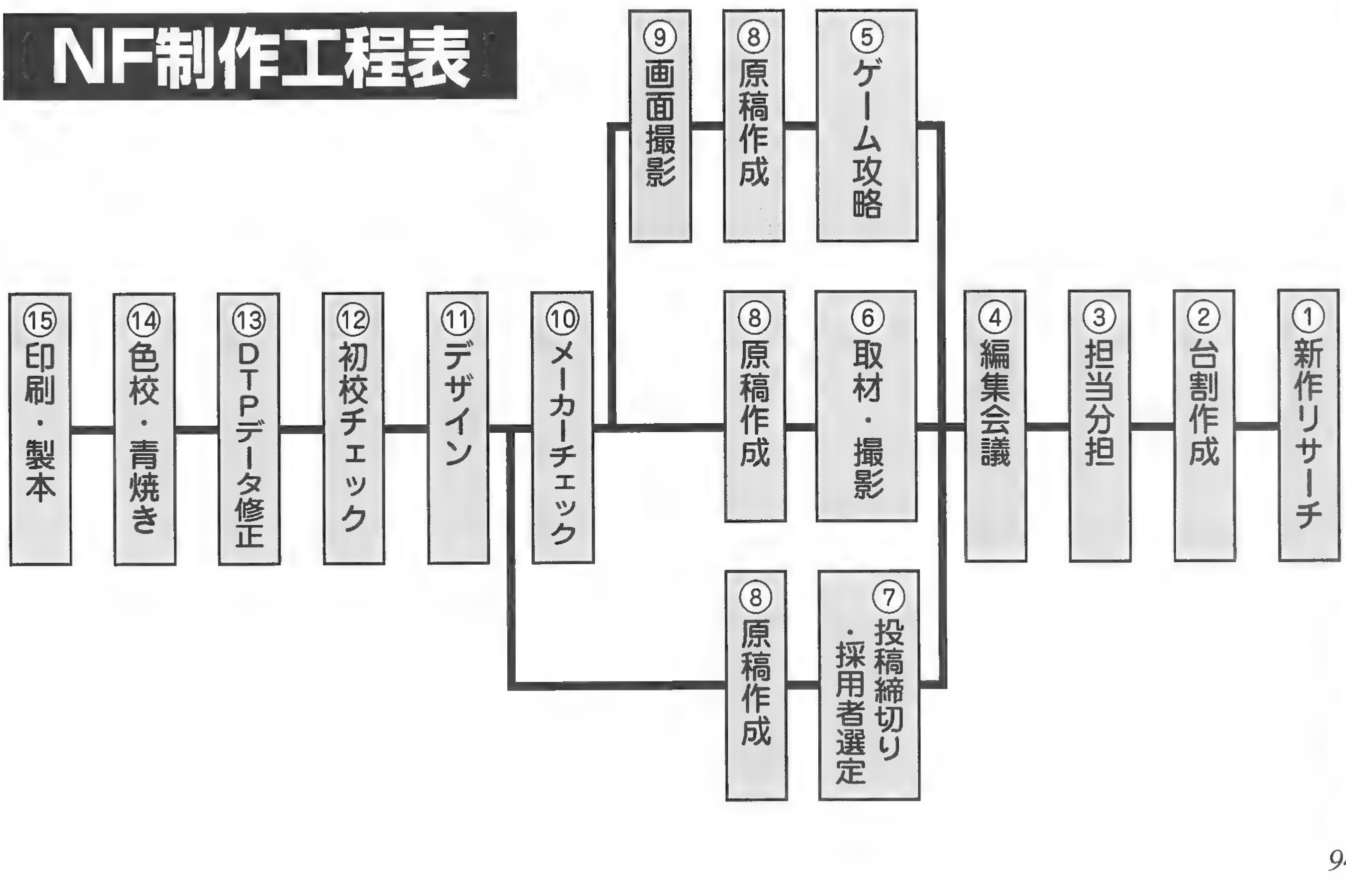
レベルがそれほど高くなかったここ1～2年のNF編集部でさえ、ほとんどが平均1ヵ月程度でこなせるようになっていた。

ただし原稿修正の作業をきちんとしていないと、かなり重い作業になることもある。



フォトレタッチソフト「フォトショップ」による編集画面

NF制作工程表

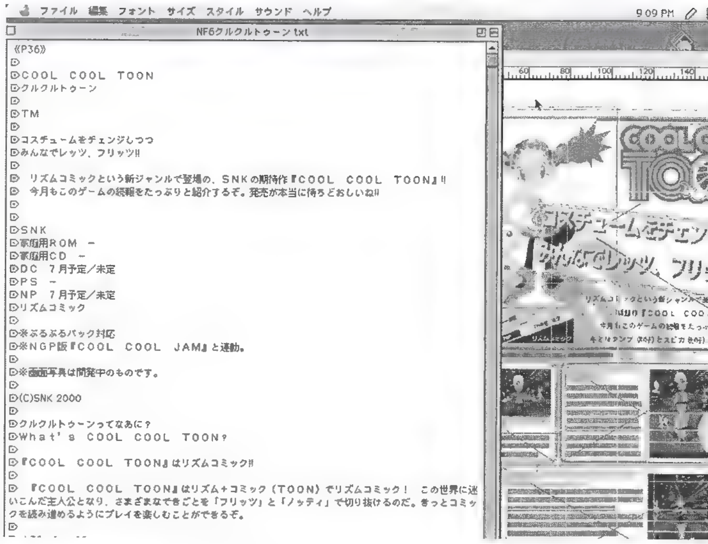


編集作業って、どんなふうに進んでいくのだろう…？

ここで編集作業の基本的な流れについて説明しよう。94ページの下にある「NF制作工程表」は、編集作業だけでなく、ネオジオフリークの基本的な制作の流れを示している。

通常、編集者の作業としては、表の①⑥⑦⑧⑩⑫⑬⑭などが該当するが、「作業工程ごとに内容をチェック！」で説明した作業項目は全部含まれていない。

「NF制作工程表」の項目にある編集者担当の作業の他に、実際にはその中間での細かなつなぎの作業が、かなり多いということが分かるだろう。



テキストデータを「クォークエクスプレス」に流しこむ作業

編集者の仕事は何とこんな流れ！

全部の編集者が毎号担当するわけではないが、一通りの仕事の流れをまとめてみよう。

●新作リサーチ

新作リサーチといっても、ゲームの新作情報を入手するだけではなく、特集などさまざまな記事検討全般の作業を意味する。

メーカーをはじめとする相手先も色々と事情があったりするので、ただ何かありませんかと聞いても何も出てこないことがある。粘りや機転も必要となる。

ここで「企画」を立てるわけだが、前述のように多方面にわたる判断力が必要となってくる。

そして企画部分の延長ともいうべき、「構成案」作成、原稿作成・写真撮影依頼へと流れていく。

通常、それらを依頼する時は、構成案に従って作成した依頼書を元に担当者と打ち合わせをする。依頼書には企画概要の他、締め切りや行数、写真点数、注意点などを盛りこむ。

●取材・撮影

これは依頼せずに編集者自ら取材し、また必要に応じて写真を撮影してくるといった作業を表している。

各種資料を請求する場合は、どこにその資料があるか不明なことがあり勘も必要。また所在が分かっても高い料金を請求されることがあるので、費用面での交渉をしなければならないこともある。

写真撮影はデジカメを使用するので、以前のように撮影自体に技術を必要とすることはないが、時間配分や構図決めなどでは、経験とセンスが要求される。

●投稿採用者選定

これは一般に読者ページ関係の担当編集者の作業となる。現在の旬なテーマを第一に考えて選定するだけで、編集的な技術はまったく必要ない。

●原稿作成

依頼せずに編集者が自ら原稿を作成する前述どおりの作業である。

実際には、キャリアがそれなりにある編集者以外には特集など難しいページを任せることはないので、通常苦手でないレベルで文章が書けて、キーボードが打てれば問題ない。

ただし論旨のまとめ方や、分かりやすい記述など、技術を追求すればきりがない作業でもある。

他の編集部では先割りといって、原稿作成前にデザインを依頼することもあるが、NFでは原稿作成後にデザイン依頼をする。

通常文字データと打ち出し原稿、ラフ構成案に締め切りを指定してデザイナーに提出する。

●メーカーチェック

ソフト、ハードのメーカーや、声優などの事務所に原稿・写真をチェックしてもらう作業。

チェックするのは相手であるが、戻りまでの日数や、チェックの度合がカギとなるため、進行を含めた依頼事項の詰めはしっかりしなければならない。

場合によっては、写真チェックで全滅になることもあるので、かなり粘り強い交渉が必要となることも。

●初校チェック

文字や線、図形などが正しいかをゲラと呼ばれる打ち出しでチェックすること。

モニター上で見ることも可能だが、画面をスクロールしないと全体が見られないこともあり、打ち出しで見ることが多い。

経験は多少必要。

●DTPデータ修正

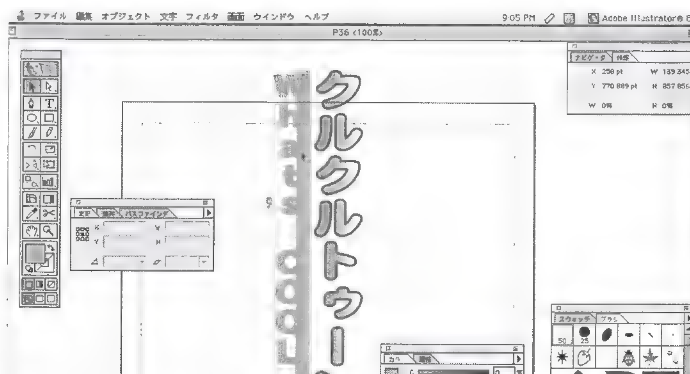
文字データ部分の修正は前述のとおりさほど難しくないが、イラストレーターで作成した右の写真にあるような見出し等の修正は、編集ではかなりきつい作業だ。通常この手の作業はデザイナーに戻して修正してもらうことになる。

また修正後は、MOに保存したクォークデータと画像データ、そしてその打ち出しを印刷所に入れる。

●色校・青焼き

カラーページが色校、モノクロページが青焼きとなる。実際の本の仕上がり体裁での最終チェックである。

版下時代は仕上がりがまったく分からなかったため、非常に重要な作業だったが、DTP入稿の現在はモニターでいつでも確認できるうえ、自分で直すため製版修正の難しい指示も不要になり、だいぶ楽になった。



編集者はあまり使わないドローソフト「イラストレーター」

パオパオカフェ1号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、[illegible]

先日、家で『KOF'98』をプレイ。いつもは別の部屋でゲームをするのですが、その日は居間の大きいテレビでプレイしていました。

そこには父と母がいて、しばらくするとKOFのキャラについて色々しゃべり出しました。

私がビリーを使っていると、「こんな掃除のおっちゃんが闘ってんのか？」とか、拳崇を見ては「この小学生元気やなぁ」とか…。他にもアテナを「火星人」といったり、舞とかは「もう使うな」という始末（服装のせいだとは思いますが…）。とにかく、どのキャラについてもコメントされました。

また、父は空耳もひどいです。そんな父の最近の口グセは「よゆうっチ」となぜか「鳳凰脚！　…あちゃちゃちゃちゃちゃ…」というもの。『KOF'99』を買ったら、うちの父はもっと壊れちゃうんでしょうか？　楽しみなような、心配なような…。

★PN／華晏ユキコ（大阪府）

編：それはずいぶんと楽しい家族ですね。一般のお父さんお母さんから見た、率直な感想が新鮮に感じられます。できれば全キャラのコメントを見てみたいかも。そして『'99』は、ぜひ購入してお父さんをKOF漬けにしてみてくださいな。

『KOF'99エヴォ』を買った友人に、ゲームの感想を聞いてみた。

友人は「ロード画面からずっと動かなくってさ、どもこんなもんかなと思ったんで、ずっと待ってた。45分もした頃、さすがにおかしいと思って再起動したら、すごい早さでロード終了したよ。早いねドリキャスって」と感心していた。

…私は45分間もテレビの前で待ち続けたアンタの方に感心したよ（涙）。

●大野かおりさん（千葉県）

編：ネオジオCDのロード時



●PN／結城誠（福岡県）
顔が同じ京軍団も、表情で描き分けておりますな。文通友達とは末ながく仲よくね。



●PN/RED EYE´S（長野県）
考えてみると、フィオってツボを押さえまくりのキャラですな。でもレオナだって…。



●PN／尾岸透（秋田県）
オリジナルとはちょっと異なる漆黒の翼。天使なのか、悪魔なのか…？



●PN／要まこと（福岡県）
これは学生の頃のK'&マキシマでしょうか。遊び人っぽいK'と体育会系マキシマ。2人の性格がうまく表れていますな。



●PN／虎狼透耶（東京都）
どこからどう見ても犬なんですけど…。それにサンドイッチ1切れにおあずけ食らってる状態。安い狼ですな。

PaoPao賞



[illegible]

間に慣れ親しんだ我々にとって、ドリキャスのあのすさまじいロード短縮は逆に落ち着かなささえ感じてしまうかも。友人さんの反応たるや、まさにお約束通りで涙さえ誘いますね。

その日、私は母と妹とネオジオワールドへ遊びにいきました。久々の休みなので、『餓狼』や『KOF』をプレイして、思いっきり遊びまくりました。

そんな気分上々の私に母が、「そういえばゲーム売り場で男の子がファイルもらってたわよ」と一言。「何？早くいってくれ!!」と私はゲーム売り場に走り、『頂上決戦最強ファイターズ』を購入。

そこで店員のお兄さんに「ファイルもらえるんですか？」と聞くと、お兄さんは「ああ、ちょっと待ってて」と何やらゴソゴソとはじめました。ちょっと待っていると、「ハイ。何か色々あったんであげちゃいます」といって、KOFの袋にポスターやファイルを満載して手渡してくれました。

私は何度もお礼をいって帰りました。本当にあのお兄さん、気前よすぎだと思いました。

●PN／栗栖林檎（神奈川県）

編：ちょっといっただけで大量のおまけをつけてくれるなんて、本当に気前のいい店員さんですね。これは要求しないと損かも…。皆さんも、ゲームを買う時には何かねだってみては。思わぬおまけが期待できるかも…？

かなり前になるのですが、『アスラ斬魔伝』を初めてプレイした時のことです。その日は『アスラ』初プレイということで、足技とその姿がかっこいい水邪蒼月を使おうと心に決めていました。

そしていざ初プレイ！　1本目がはじまり、ふと何かおかしいと感じました。数秒後、やっと気づきました。何とキャラが2人ともいないんです。しかし背景と声だけはちゃんとあるんです。それが分かった時、思わずヒィ～と叫んでしまいました。

すぐに気を取り直し、とりあえずそのままプレイを続けることにしました。こんな状態でも「せめて一閃ぐらいは決めないと…」と思い、必殺技連発、そして一閃。こんな調子でなぜか4人目までいけました。

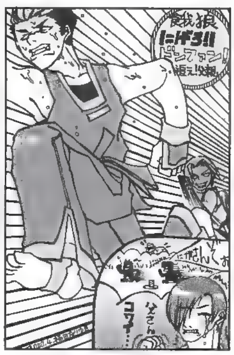
そのあと店員さんにいって直してもらうことになったのですが、そのままそこの店から『アスラ』の台はなくなってしまいました。まあ、自分のヘッポコプレイで蒼月がボッコボコにやられるさまを見なくて済んだからよかったかな？　でも、もうプレイできないのは残念です。

●PN／ナナカセシャ愛（愛知県）

編：それはなかなか貴重な体験だったのでは。ぜひともキャラなしの状態を一目見てみたかったものです。それにしても、筐体ごとなくならなくてもいいのでは…。



●PN／要まこと（福岡県）
エキストラストライカーのみの先行気味の登場なれど、早くも人気上昇中のヴァネ姉さん。で、セスは…？



●PN／桶田なりゆき（千葉県）
「キム家　カン蹴りで遊ぶ」の図とのこと。殺気みなぎらせるほど遊びに真剣になるキムは、まさに理想の父親といえるでしょう。

オープンテラス

最近気がついた矛盾。「地を這う飛び道具」。飛んでないじゃん。●PN＝河橋御琴（福島県）／まだ跳び道具としての役割を果たしているから、それはそれでいいのでは。むしろ、対空技でありながら跳びこみ攻撃にめっぽう弱い技を何とかして欲しかったり…。

誰か何かいってやれ



っていうか、『餓狼MOW』はテリー以外全部新キャラじゃん。それに、テリーも大幅にグラフィック変わってるし…。

●PN／相崎倫（千葉県）

八神庵もこんなんだろ



全国3千万人の夢見る乙女たちに、頭から冷水かけるような問題作。詳細な設定は、このような意見も生み出す諸刃の剣らしい。

●PN／ニャンコ先生（栃木県）

怒んないでね



あの生意気小僧K'に、実はこんな可愛い一面があったとは。しかもかなり小心者。これで別方面のお姉さんのハートも鷲づかみか？

●PN／水無月あや（新潟県）

不浄なるカップル



灰人がハーフなら、夜血も性別的にハーフといえなくもない。よって理想のカップルの誕生！　よかったね。

●PN／ムンク園山（大阪府）

こらーッ!! 5月号「クイズ×クイズ」ッ!! 漢といったら王虎だろうがぁッ（怒）!! …侍魂キャラが入ってないのは納得いかんッス。●PN＝大友緑龍（埼玉県）／ああ、そういえばそういう人もいましたっけぇ…。でも王虎って、「漢」というより「獣」って感じがしないでもない…。つーかファンの方ごめんなさい。

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

こういうキャラを作ってSNK様！

SNKキャラには、私が知る上では〝美青年だが、実は女性〟というキャラが約3人いる。これは別にいい。ショタな美少年もたくさんいる。個人的には好きではないが、それはそれでいいだろう。

しかし、私が大好きな〝ショタな美少年だが、実は女の子〟というキャラが1人もいない！

95年の『餓狼伝説3』の秦兄弟から『餓狼MOW』の北斗丸まで今までたくさんのショタな美少年を輩出してきたSNKなのに、その中で〝実は女の子〟というキャラが1人もいないというのは私にはどうにも理解しがたい。なぜなら、そういうキャラはショタなお姉さま方はもとより、ロリな男性ファンも取りこみ、さらには男装フェチや、そのキャラの口調がボクならばボク女性フェチをも取りこめることになる。

え、本当に人気が出るかって？ 絶対に人気が出るってば！ サクラ大戦2のレニだってメチャクチャ人気が出ているとこだし…。

SNK様、お願いッス。旧キャラを実は女の子という設定にしてでもそういうキャラを作ってください!!

●PN／狗法眼のガルフォード（兵庫県）

編：う〜ん、熱い意見ですね（笑）。でも、確かに今までそういうキャラっていないような…。なぜなんでしょうねぇ？ PN狗法眼のガルフォードさんがいうように、絶対にファンはつきそうな感じしますけど。その設定はとっておきってことでしょうか？

てなわけで、SNK様。ファンの熱いご要望、ぜひご考慮くださいませ。もしかして次のKOFとかに!?（上原）

対戦について思うこと

NF5月号に載っていたPNかんさんの「待ちについて考える」という意見を読ませて頂き、私自身なるほどな、と思ったこともいくつかありました。

確かに私自身も乱入したり、されたりします。自分が勝っている時は気分もいいし、よし！ 次こい、と思うこともあります。自分が負けた時はかんさんがいわれていた「俺が先にやってたのに…」とか「他のキャラなら勝てる」という気持ちもあります。

でも最近は、自分が負けた時などは、そこの気持ちをぐっとこらえ、人のプレイを見て勉強させてもらおうという気もちを常に持っています。この前も『KOF'99』をやっていて非常に強いレオナ使いと対戦しました。自分が使っているレオナよりも1ランクも2ランクも上で、結果は私の大敗でしたが、非常に参考になる面も多々ありました。

そういうわけで、私もPNかんさんのおっしゃる通り、「待ち」や「ハメ」を使ってしまう人はあまり好きではありません。ギャラリーの方も楽しめ、そして自分自身も対戦していてワクワクするような、そんな対戦をしていきたいと思います。

●PN／真田慎之介（広島県）

編：みんなで楽しむ、これはかなり重要な点です。みんなお金を払ってゲームをしているわけですから。残念ながらゲームに負けてしまった時もPN真田慎之介さんのような上手い人からプレイを学ぶスタンスを取ることは重要だと思います。（上原）

ゲームBGMのよさをもっとみんなに!!

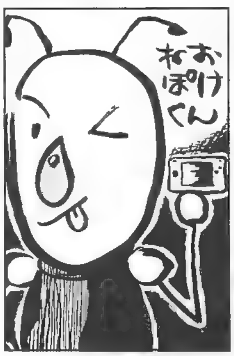
NF5月号に掲載されていたPNキム・カッファン2さんの「ゲームBGMは素晴ら



●PN／くらげざとうに（広島県）
眠兎も分かってないなぁ。着物はペッタンコが最も美しい気つけとされているのだ。個人的にはそうは思わんが。



●PN／化物ミナマユ（群馬県）
高校入学おめでとうございます。「これで晴れてK'のお嫁にいけます」…って、もっと別に喜ぶべきところがあると思う。



●PN／射集印柚維那（東京都）
虫歯菌と間違えてしまいそうなフォルムのねおぽけくん。タイトルのあの「（仮）」は、正式名称らしい。



●PN／ニャンコ先生（栃木県）
ファンの間ではまだまだ熱い『武力』。果たして続編は出るのか？ っていうか、出て欲しい。切望。



●PN／壱風とむ（北海道）
何とも優しい表情の示源。このまま終わりにしたくはないキャラです。SNK様、何とか復活させてください。



●PN／権八（埼玉県）
何でっていわれても、あの兄弟見分けつかないし。風間兄弟みたいにあからさまに対極的なのもどうかと思うが…。

しい」といった内容の意見に賛成です。

SNKのゲームのBGM、私も特に月華のBGMが素晴らしいと思います。他のどのゲームにも負けないほどのあの音の響きがインパクトを与えてくれました。『KOF』シリーズや『クーデルカ』のBGMも美麗な音の組み合わせで、とても聴き入りやすくすごい音楽ばかりだと思います。

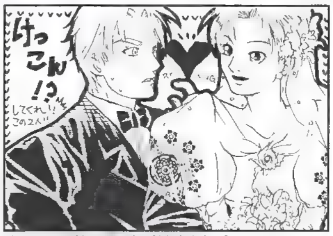
この数々のBGMのバンドスコアなどを出して欲しいと思います。そして、色々な人々にこの音楽の素晴らしさが伝わっていけばいいなと思います。

SNK様、名曲をありがとうございます。そしてこれからもどんどん名曲を作り続けていってください。

10年後でも、きっとまだゲームのサントラ…買い続けているんだろうな…私。

●PN／蒼楓颯葵（奈良県）

編：気づかないことが多いかもしれませんが、TVとかでもBGMとしてよく使われてますしね。もっとゲームサントラの認知度があがって欲しいものです。（上原）



●PN／藤田和秋（神奈川県）
これでリョウも貧乏脱出！　やったじゃん！　…というような、俗な考えはよくないっすね。



●PN／八神刹那（神奈川県）
初切り絵ありがとう。肩凝りが大変とのことですが、がんばってこれからも続けてくださいね。

懐古主義者への不満で最もいいたかったこと

NF4月号で掲載して頂いた「懐古主義者たちへの不満」は私が予想した以上の反響がありました。

NFのホームページで知り合った方々からも色々なご意見を頂きました。しかし、それらを読ませて頂いて、誤解されているのではないかな？と思いました。

別に昔のゲームを知ることや、やること自体は悪いことではありません。むしろいいことだと思います。私自身も時々懐かしのゲームをプレイします。それだけ末永く愛されるゲームということですから、自分にとってはいいゲームに違いありません。

問題は、その価値観をゲームをはじめて間もない人たちに押しつけることにあると思っています。まるで変化するということが悪であるかのように。

事実、今のゲームにハマっている人たちを小馬鹿にしたような目で見ているベテランゲーマーは少なからずいるのです。せめてメーカー側が努力している部分は評価できないものでしょうか？　メーカー側の人たちはファンの奴隷ではなく、いいゲームをユーザーに提供しようと日々努力している『労働者』なのですから。

●PN／Y．S．NAVY（埼玉県）

編：昔からゲームをやっている人も、最近ゲームにハマりだした人も、要はみんなゲームが好きなわけです。他の読者の方から頂いた意見でも「古参ゲーマー、新人ゲーマー両方にいいたいことは、意見をどう受け止めるかは人それぞれだが、もう少し相手を認めてから批判するなりした方が…」というものがありました。

ユーザーにはそれぞれ好きなゲームがあるわけですから、どんなゲームでも頭ごなしに欠点ばかりをいうのは避けた方がいいと思います。意見の交換は大いに結構ですが。

もし不満点があるのでしたら、どんどんメーカーに投書で意見すればいいと思いますよ。メーカーの方ならユーザーの意見は必ず参考にしてくれるはずです。（上原）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY

6月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

二階堂紅丸へ

ハッピー・バースディ!!『KOF2000』までにスーパー稲妻キックと紅丸コレダー、エレクトリッガーを思い出してくれ（切実）!!　この1年、さらなる進化（？）を期待してまっせ!!

●PN／J（三重県）

誕生日おめでとう。私はあなたの綺麗な姿をずっと見てきました。これからの活躍も楽しみにしています。いつまでも美しくいてください。心から愛をこめて。

●PN／草薙玲（千葉県）

秦兄弟へ

崇雷、崇秀ハッピー・バースディ!!　兄キはかっこよく、弟はかわいくいてくれ!!　と俺は君たちが大好きだ!!　とにかくおめでとう!!

●PN／本気でおいでよ（大阪府）

キム・ドンファンへ

お誕生日おめでとう！　本当なら14歳？　これからカッコよく成長するところだね。練習がんばってね。弟君に心配かけないでね♡

●PN／サカキ・ユリ（東京都）

おちゃらけた君も、かっこいい君も大好き。兄弟セットで愛してる。

●PN／キャプテンレイ（京都府）

ロック・ハワードへ

ロッ君、ハッピー・バースディ♡　くれぐれもお腹は冷やさないようにネ！　お姉ちゃんはいつも見守ってるヨ♡…あっ、逃げないで！

●PN／八神刹那（神奈川県）

特技が料理だったり、腰が細かったり、テリーやカインにモテまくり（？）。そんなあなたを一途に想ってます。

●PN／椎名あきら（京都府）

ちづるさんへ

お誕生日おめでとう!!　これからも清楚で素敵なお姉さんでいてくださいね♡　私も同じ誕生日なので、あと2人探してチームを組みましょう（笑）。

●PN／榊龍（熊本県）

＊6月生まれのおもなキャラ：6日二階堂紅丸、色、秦崇雷、秦崇秀、9日牙神幻十郎、13日キム・ドンファン、17日神崎十三、24日ロック・ハワード、26日神楽ちづる

●PN／夕月夜しぐれ（東京都）




●PN／かたぎり満タ（東京都）



●PN／龍城琥珀（北海道）

オープンテラス

K'はビーフジャーキーが好き。私もそれを食べてみた。ただし犬用。まずかった。後日、人間用があることを知った…。●PN＝二色ひとえ（宮城県）／ちなみにK'の好きなビーフジャーキーは、犬用か人間用かの明記はないらしい。場合によって彼は、そのまずいブツを喜んで食するとんだ味盲野郎なのかも…って、そんなわけないか。

オープンテラス

うちの弟の好きなキャラはユリとドンファンだと教えると、友人が一言。「君の弟はピンタ好きだな」。●PN＝NAOKI（京都府）／弟君はいつでも、親兄弟からの厳しい折檻を望んでいるのだよ。そしてそれが自分に対する愛情だと感じているのだよ。…そんなわけないっすね。ごめんなさい。

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

肉から魚へと 俺食生活の変化

『KOF'98』の庵の八稚女のセリフが「焼け!! 刺せ!! 干してウメ～!!」と聞こえる。友達にこのことを話すと、「メザシでも食いたいんだろ」といっていた。僕はイカだと思うんだけどなぁ。

●PN／テリーボガード真最中（奈良県）

編：日本食のおかずはやっぱり魚。しかも干したものがうまいなんて、俺はなかなか大人の味覚の持ち主なのかも。空耳度は70点なり。

穴堀クリザリッドに 謙虚なモミボーグ

『KOF'99』のクリザリッドの「テュホン　レイジ!!」が「トンネルいじり!!」としか聞こえないです。また、マキシマの「ベイパーキャノーン!!」が「へっぽこキャノーン!!」と聞こえる始末。まあ確かにあの技はトンネル掘るのに楽そうだけど…。マキシマさんは、いくら何でも「へっぽこ」はないんじゃぁ…。

●PN／しんのすけ（大分県）

編：そういわれればクリザって、土木作業の兄ちゃんたちに混じってても違和感なさそう。実際、ヤンキー上がりでクリザみたいな人もいるし。マキシマはというと、今回の発言で非常に謙虚な人柄と思われます。怖面ながらも性格美人ですな。空耳度は80点ってとこでどうっすか。

ビジュアル系シューター その正体は赤い牛…？

KOFにはまりたての頃、私は紅丸兄さんの「真空片手駒」が、どうしても「真空赤べコマン」に聞こえてなりませんでした。赤べコマンはともかく、真空…？

●PN／高見かおり（東京都）

編：真空は置いといて、むしろ赤べコマンを違和感なく受け取るあたりはどうかと思うが…。空耳度は88点なり。

子供たちに大王様？ すべてはマスクのせい

グリフォンマスクのKO吹っ飛び時には「子供たちよスバルー!!」、ダイダロス・アタックの時には「大王様ー!!」と聞こえます。私の耳も変なんだろうけど、あのマスクにも原因はあると思う…。

●PN／俵屋里吉（富山県）

編：何ですかねぇ、「スバル」って。24時間チャリティでもしてたりするんですかねぇ。

で、その黒幕が「大王様」。…何だ、大王様っていい人じゃん。ちなみに空耳度は76点を進呈。

カインさんの野望は 『餓狼』主役？

『餓狼MOW』のグラントのおっちゃんが黒炎流の時に「ビートたけし！」っていってませんか？

ちなみにカインさんは「主役くれ！」って火を吹いて、「主役モラッター！」って突進してきて「ルパン三世！」って対空してきます。何だかなぁ…。

●PN／F（愛媛県）

編：グラントの声は、「この技をビートたけしに捧げる」と。そしてカインは対照的に己の欲望むき出しの様子…かどうかは知らんが、空耳度80点を贈呈。

『餓狼MOW』空耳3連発 世にも危険な空耳も…

『餓狼MOW』のグラント氏の2ラウンド勝利後のボイスが「わしゃ知らんぞ」と聞こえる。人をさんざんボコボコにしておきながら、それはないと思うぞ、オッサン。

同じく『餓狼MOW』のカイン氏のシュワルツパンツァーのボイスが、「邪悪ハンター」と聞こえます。本当は彼は正義の人だったんですね。なのにジェイフンやグリフォンに誤解されちゃって…気の毒です。

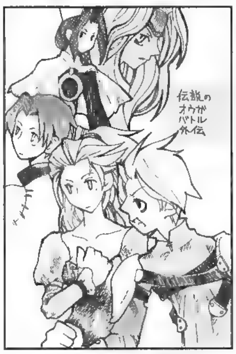
さらにグリフォン氏のオリンポスオーバーのボイスが、ある日突然「プリンセスイナバー」と聞こえるようになってしまいました。私の空耳も、



●PN／エンドウ（千葉県）
『餓狼MOW』の北斗丸ステージで『月華』熱が再燃しているとか。やっぱり背景の方々が…。



●PN／神楽杏（埼玉県）
なんだか怒っているほたるちゃん。でも怒った表情も可愛かったりして…。「俺も怒って～」という煩悩野郎続出か？



●PN／すみ子（大阪府）
クラスチェンジの多彩さもこのシリーズの魅力。今作も多数のユニットが登場するぞ。エンジェルナイトは？



●PN／龍咲櫻（大阪府）
『餓狼MOW』のストーリーを盛り上げているのは、ロックと、大人になったテリーの人間関係。



●PN／大友緑龍（埼玉県）
いつになく真剣な表情のドンファン。普段のおちゃらけが嘘のよう。彼が父を乗り越えるのはいつの日か。



●PN／キラノ（千葉県）
風呂上がりのK'ということ。やっぱり風呂上がりの一服はおいしいもんねぇ。でも未成年は牛乳でも飲んどけ。

もはや笑いごとでは済まされないところまできているようです。合掌。
●PN／史条周（福岡県）
編：『餓狼MOW』の空耳を3連発。特に最後のものなんて、さぞ自分の耳を憎らしいと思ったことでしょう。よりによって「稲葉姫」だなんて。奴は「姫」なんていうほど若くないぞ。というわけで空耳度は92点ナリ。

実は炎の料理人
クッキングファイター京

『KOF'98』で京の無式のセリフが「見せてやる草薙のコショウ〜」と聞こえ、さらに「レシピが違うんだよ」と聞こえてます。だから「蒸し器」なんだ。
●PN／八神八幡宮（東京都）
編：ダブリダブリといわれ続けながら、実は料理人だった京。出席日数足りないのは、ずっと厨房で修行してたからなのね。がんばって一人前になって、俺にうまいもんでも作ってあげてくれ。空耳度は77点贈呈。

真面目さゆえストレス蓄積
ジェイフン突然の反抗

『餓狼MOW』のジェイフンの「流星落」が、「うるせぇな！」と聞こえました。まさかジェイフンほど真面目な青年が、こんな言葉を使うなんて！　パパに怒られちゃうぞ！
●PN／七瀬楓（神奈川県）
編：日々抑圧されているとストレスはたまるもの。ちょっとしたきっかけでタガが外れると「まさかあの真面目な人が…」と周囲にコメントされる事態を引き起こすことがあります。だからといって、ドンファンくらいがいいというわけでもありませんが。空耳度は80点。



●PN／水無月皇（埼玉県）
口に出さないだけで、誰もが考えるであろう疑問点。勇気ある発言に拍手。で、実のところどうなんだろ。



●PN／那月凛（滋賀県）
能力の移植はあれど、実は本人同士は接点が少ないKOF新&旧主人公。次回作ではどうなる？



●PN／銀あさひ（神奈川県）
実は登場作品が少ないアルフレッド。ぜひともKOFレギュラーの座を狙ってもらいたいもの。



●PN／ちゃわ助（新潟県）
最近「動物＝飛び道具」パターンが見られないような気も。鉄之助には、次回こそ飛んでもらいたいもの。

オープンテラス

友人にもいえない私の秘密。PS版『KOF'99』のカラーエディットを使って、上着の色を肌色にした「トップレス・マリー」を作ったこと…。●PN＝闇雲あきら（東京都）／口にはしないものの、きっとその友人も、そして読者の多くもマリーの上半身を肌色に塗りたくったに違いない。

キャラレターZ

Dear　フリーマン
俺とお前には共通点がある…

よう、初めましてだな？
2000年では14歳のお前、そして、2010年の餓狼では24歳のお前だ。
つまり俺とお前は同じ歳なんだぜ？　本来はな。
生きてる環境はまるで違うが、俺とお前で共通することがある。
俺も死と隣り合わせの時は快感だと思うぜ？　そうだろ？　フリーマン。
今の世の中そうじゃねぇとやってらんねぇぜ。いきたがる情熱にリスクがあるなら病むを得ないよな？　俺はお前のそういうところが気に入っている。
そういえばNF6月号でマルコの動物占いやっていたが、お前を占ってみたら、スマートで時代先取るプランナーの“黒豹”だった。イメージがなかなか合うんじゃないか？　うん？
占いでもそうだったが、お前は俺に影響を与えてくれる唯一の存在だ。根性は悪いが。
ま、花粉の多い花と人ごみには気をつけろよ。じゃな。
●PN／マッド・ルーラ（鹿児島県）

編：う〜ん、なかなかダークな感じ…。危険な香りのする男ってカッコイイわよね。彼、意外と人気あるし。でも実際に危ないことはしちゃだめよん。彼を使ってうさばらしして頂戴ね♡（稲葉）



●PN／鳴瀬十和（奈良県）
弓道教室卒業おめでとう。楓の弓道姿も雰囲気が出てていい感じです。この後れ毛が何とも…。



●PN／今村実（静岡県）
風流の鉄人って…。フンドシちらちらもしゃがまないしゃがみガードも、みんな風流のなせる技っすかね。

オープンテラス

某日の姉と私の会話。「こないだ韓国チームに負けちゃってさー」「え、監獄チーム?」…あながち違うともいえない。●PN＝結城七月（栃木県）／ちなみにNF編集部も監獄チームといえなくもないと思う。家賃なんて払うだけ無駄っす。

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

ゲームが面白くても…筐体はもっと大切に

ゲーセンでのマナーというより、筐体へのマナーについての意見です。

僕は先日、あるゲーセンへ遊びにいきました。そこで『KOF'99』を発見。すぐさまコインを投入し、プレイをはじめようとしたその時、すごいことに気づきました。

「うわっ、す、滑る！」

何と、レバーがつるつる滑る。おそらく前にプレイした人が、ポテチとか食べながらでもやっていたのでしょう。しかも、ボタンにタバコの火を押しつけたような跡が…。他にもイスがベタベタだったり、吸い殻が落ちていたりと…何となく嫌な気分になってしまいました。

せっかくメーカーさんが面白いゲームを作ってくれても、こんなことじゃ全然楽しめません。純粋にゲームを楽しみたい人に、失礼だと思います。ゲーセンでよく遊ばれる皆さん、もう少し筐体へのマナーを見直した方がよいのではないでしょうか？

マナーを守り、対戦に燃える。これがゲーセンの面白いところだと思います。皆さんはどう思われますか？

●平久江輝（福島県）

編：筐体はみんなで使うものという意識を、一人一人持っていて欲しいものですね。

お互いの心がけ次第とレバーが壊れても…

そのゲーセンには対戦台しかありませんでしたが、人影もまばらな午前中だったので乱入者もなさそうでした。で、コイン投入。あれっ？　レバーが変!!　キャラセレで気づきましたが時すでに遅い。上に一度入れると入りっぱなしになるようで、ずっとピョンピョン跳ねているのです。慌てて下に入れると今度はしゃがみっ放しに…。そして恐れていた事態がついに!!　チャレンジャーカムです!!

ただでさえヘボなのに、こんなレバーでどうすんの!?　落ち着くんだ私!!　負けてもレバーのせいにできるじゃないか（ってオイ!!）。

そして画面には跳ね続ける××が（キャラの名誉のため、名前は伏せさせていただきます）。怪しい動きを披露したせいか、相手は固まってしまいました。チャンス（いいのかそれで）!!　…またジャンプしはじめたよー!!

とその時、突如相手のキャラもジャンプしはじめたのです。まるで縄跳びでもしているかのようなその光景。こっちの異変にわざわざつき合ってくださるとは、と内心大ウケ。そしてそのままタイムオーバー。相手の方はこちらへきて「大変な時に入ってしまったようですみませんでした」と。その一言でさわやかに終えることができました。

対戦とは「対人戦」であり、お互いのちょっとした心がけで楽しい時間を共有できるんです。相手を弾劾するよりも、自分で褒められる態度を目指していきませんか。

●大野かおりさん（千葉県）

編：ゲーセンの魅力って、知らない人ともゲームを通して楽しむことができるということ。ちょっと相手の気持ちを理解しようとするだけで、ずっと楽しくなるものです。

何がなんだか…



クローンでうんざりしていたら、さらに新たな京が出現。しかもライダースで決めまくりの衣装。どうする？

●PN／桶谷千景（北海道）

答　暴力♡



いつの間にか、3コマ目のセーラー服K'に興味対象が移ってしまっている。もしやミスXの崇高な遺志を継ぐのは…。

●PN／柊沢りん（宮城県）

何かせつない…



なぜロックはエプロンなのか？　そしてなぜフリルつきなのか？　しかも何が「よし！」なのか？　すべては謎に包まれている。

●PN／森田萌（茨城県）

僕の姉さん



「僕の姉さんは、ツバを吐きかけるとムチとロウソクで折檻してきます。ツバを吐きかけるのはいけないことだと思いました」（K'の作文より抜粋）。

●PN／眠（大分県）



●PN／森月都（神奈川県）
小動物と仲よしヒーリング系娘、ほたるちゃん。彼女の人気を見るかぎり、世の中には癒しを求める人々がやたらと多いらしい。



●PN／葵花南（熊本県）
これはレアなロサ姉さん。やっぱり美女はウェストくびれててヘソ出しでなくちゃ、と思う今日この頃。

よろず質問＆要望コーナー

SNKのファンクラブって、どうやって入会するのでしょうか。入会方法を教えてください。
●PN／ひまわり月太（大阪府）

入会したい人は、SNKサポーターズクラブ事務局に今すぐ連絡！
TEL：06-6339-3610
［受付時間］10：00～17：00（土・日・祝は除く）
ここで具体的な入会方法を聞いてね。
（SNK宣伝課）

『餓狼MOW』のネオジオCD版は発売されないのでしょうか。
●PN／イブマイン（東京都）

現時点では予定はしてませんね。ゴメンナサイ。
（SNK宣伝課）

ネオポケ『餓狼伝説FIRST CONTACT』の李香緋、ギース、クラウザーの超必と潜在能力のコマンドを教えてください！
●PN／ダァリャァー!!（愛知県）

李 香緋
・超必殺技：大鉄神（→←↓→＋B）
・潜在能力：真心牙（接近して←↓→＋B）

クラウザー
・超必殺技：カイザーウェイブ（↓ため→＋B）
・潜在能力：ギガティックサイクロン（接近して←↓→＋A）／アンリミテッドデザイア（→↓←→＋A～A・B・B・A・B・A・B・A・B・B・A）

ギース
・超必殺技：レイジングストーム（→←↓→＋B）
・潜在能力：羅生門（接近して←↓→＋A）／デッドリーレイブ（→↓←→＋A～A・A・B・B・B・A(強)・A(強)・A(強)・A＋B）
※A(強)の部分はAボタンを長く押そう。
（SNK宣伝課）



●PN／ふゆ（岐阜県）
お嬢様姿のジェニー。リーリンナイツのあの衣装とは一変し、上品なドレス姿。君はどっちが好き？



●PN／真部夏恵（北海道）
「セクシー」をテーマに描いた雪とのこと。スリット（？）からのぞいた足が何とも悩ましい…。



●PN／相崎倫（千葉県）
襟元直している舞ちゃん。ぐっと大人っぽく見えるのは、やはり着物のせい？　普段の衣装は気の迷いと思いたい。



●PN／天津甘栗（愛知県）
テリーのクラブサンド以来、すっかり家庭的なイメージがかたまったロック。ギースの息子なのにねえ…。



●PN／若（千葉県）
今月に関していえば、まだまだ『月華』イラストは元気あります。それにしても、うしろのコスプレの方々は楽しそう。



●PN／響懐旋（兵庫県）
背中がセクシーなジェニーさん。こんな人の下で働けるなんて、海賊ってけっこういいかも？

世間はB・ジェニーのノーブラよりほたるのノーブラに驚くのか。美女のノーブラは見慣れたってことなのか。●PN＝伶すずり（京都府）／餓狼シリーズのノーブラ美女なんて、初の女性キャラが舞だった時点ですでに使い古されたネタとなってしまったらしい。

『SNK GALS' FIGHTERS』のミスXについて、友人が一言。「正体は裏をかいて竜白だと思う」。そこまでして…。●PN＝自由男（千葉県）／そんな深読みする友人がカッコいいと思うあたり、皆最近の見え見え設定に疲弊しているのでしょうかね…？

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するぜ！イエ〜イレッツシング！

地獄の更生修行もみんな正義がさせたこと

ヒロミ・郷の「ゴールドフィンガー」の替え歌で「ゴールドフンガー」です。

うつろな目つきと
乱れた呼吸
修行を嫌がる
怠惰のサイン
スキをうかがい
鎖をにぎり
逃亡もくろむ
…お見通しだよ
よこしまな気持ちを
乱舞ing in the
sky
この足で蹴り上げ導こう
光の鳳凰
アタタ アタ
燃えてるんだろうか
アタタ アタ
感じてるんだろうか
ATTACK アタタ ア
タ
弟子を泣かせても
アタタ アタ
それは正義が
させたことだよ
真の正義が
蹴り続け スキなく
乱舞ing in the
sky
跳び上がり踏んでもまだ果てぬ
野蛮な鳳凰
アタタ アタ
燃えてるんだろうか
アタタ アタ
感じてるんだろうか
ATTACK アタタ ア
タ弟子を泣かせても
アタタ アタ
それは正義が
させたことだよ
みんな正義が

●PN／汁粉（北海道）

編：キムの行動が、どんなに非道なものであっても、すべて正義を愛する心ゆえ。虐待だって正義だからいいのだ。…便利だなぁ、正義って。

ほんのちょこっとだけ師匠に要望出してみた

プッチモニの「ちょこっとLOVE」でKOFの曲を作りました。

ほんのちょこっとなんだけ
ど買い物にいきたいな
ほんのちょこっとでいいか
らここから外に出たいぞ
恨むぜ キ、キ、キ、キ
ム・カッファン
ねえねえもっと楽しいこと
からはじめませんか
ほらほらgoodステキな
カラオケ聞きたいな
おいおいもうシゲキが強い
の望んでないぜ
鳳凰脚はヤメテ×4
悪という字を辞書で引いた
ぞキムの辞書には悪が載っ
ていなかった
チョイと2人で夢を語った
「いつになれば外に出れる
の」……
ほんのちょこっとなんだけ
ど荒咬みを出してみた
ほんのちょこっとでもいい
からせめて見ていて欲しい
ぞ
愛しのマ、マ、マ、マイ師
匠
ほんのちょこっとなんだけ
ど鬼焼きを出してみた
ほんのちょこっとなんだけ
ど炎が出た気がするぞ
愛しのマ、マ、マ、マイグ
ローブ
ねえねえもっと難しい技か
らはじめませんか
ほらほらちゃんと指から炎
が出てるでしょ
おやおやなんと草薙怒って
水をかけてきた
もう二度と炎は出ない×4
日輪のマークを背中につけ
た草薙さんが炎を出してキ
レたぞ
しかたないから月のマーク



●PN／諏訪りょうた（岡山県）さわやかな笑顔のロック。でも、彼がこんな風に笑うなんて、一体何があったというのだろう？



●PN／明日真雫（静岡県）刀馬15歳、蒼志狼10歳の設定で描いたとのこと。それにしても刀馬って、子供でも眼光鋭くてちょっと怖い。



●PN／季斬明日香（静岡県）PNを書き忘れたら本名が載ってしまう場合アリ。名前を隠したかったり、追われる身の人は忘れずに記入しよう。



●PN／麻月理夜（東京都）エキストラストライカーで復活をとげたちづるさん。ネオポケもいいけど、やっぱり8頭身姿を見たいもんね。



●PN／かわいみのる（神奈川県）一世を風靡した単語「ホキ」と「メロ」。周囲から散々「誤植じゃないですかー？」といわれたのも、今はいい思い出。



●PN／小鳥遊眠（大分県）実は学生服も似合うという、K'の意外な一面が発覚。ちなみに未成年なんで、酒と煙草を与えてはいけません。

だ草薙さんさらにキレた
草薙さん無式出した
もう二度とは逆らいません

●PN／ユリ超菜っ葉～（奈良県）

編：チャン&チョイも真吾も、扱いづらい師匠の下で大変な様子。それにしても、「しかたないから月のマーク」ですかい。自業自得かも…。

僕はデコが一級品 アンディデコネタ問題作

なつかしの「一休さん」のOPでアンディのテーマです。ファンの方々ごめんなさい…だって本当だもん（死）。

※デコデコデコデコデコデコ
光ってる
デコデコデコデコデコデコ
アンディさん
兄貴は髪があるよ一級品
彼女はデカチチだよ一級品
友達ケツ出し一級品
だけど僕はデコ広いよ
技も当たらん
（あー…あー…ナム三だー!!）
デコピカツルピカ気にしちゃう
気にしちゃう　気にしちゃう
望みは前髪生やすこと
「今からなんてムリだって！」
（BYテリー）
（※くり返し）
そんなことはいわないで!!
アンディーさーん!!（絶叫）

●PN／麻宮亮（愛知県）

編：アンディも「前髪生やす」なんていじらしいことはいわず、スキンヘッド＋ヒゲで漢のスタイルを目指しては。

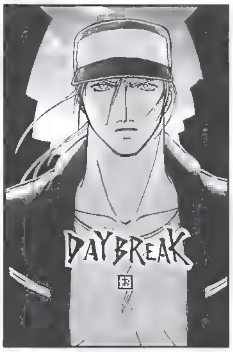
確かに胸はでかいが… ミスX応援歌

ドリフターズの佳作「みよちゃん」でミスXの替え歌を作りました。

暴走可愛い（?）ミスXは
胸がやたらに大きくて
前髪垂らした赤毛の子
性格相当危険です
結構美人のはずなのに
なぜか僕たち引いている
クールな瞳で見られると
食われちゃマズイと逃げ出した
それでも意外と人気キャラ
胸がでかいのやっぱり得か
どこかの誰かに似ているが
野暮なことというのはなしにしようぜ
ユリさん舞さん逃げるんじゃないよ
アテナもユキもセーラー仲間じゃない？
せっかく器量よく生まれたんだから
こんなことしてもいいんじゃないか？
今に見ていろ私だって
SNKの可愛いヒロインにきっとなってみせるから
皆さんそれまで応援してね

●PN／Y．S．NAVY（埼玉県）

編：胸がでかくて美形でも、引くもんは引きますわ。そして関わりたくない。早く正気に戻ってくれ、イ○リ。



●PN／大山高嶺（京都府）
「ネオジオの立役者・赤テリー」。確かに、数々の人気ゲームが生まれたのもテリーあってこそ。



●PN／ドォトク（新潟県）
いくつになっても元気いっぱいの空手少女・ユリ。今年も相変わらずの「～ッチ」なのでしょうか？

オープンテラス

DC版『KOF'99』に大門が復活し、ファンに衝撃が走る！　彼の技名に英語が入っていることに!!●PN＝白帯五郎ちゃん（大阪府）／オリンピックで海外いって、きっといろいろな横文字を覚えてきたのでしょう。でも「オリンピックver.」…。もっとカッコいい横文字もたくさんあるだろうに。

今月の 全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！



●PN／眠（大分県）
あの不敵なK'がここまで怯えるとは、一体ウィップは彼に何をしたというのだろうか。謎だ。

▼ロバートとは違う！ 拳崇「俺」布教委員会

何のことかと申しますと、拳崇の自称人代名詞を、「俺」ではなく「わい」と書く人がいるということです。よって、この場を借りて「拳崇は自分のことを『俺』といっている」ということを布教します。

「わい」はイタリアの兄ちゃんで、拳崇はちゃーう。間違ったらアカンでー。

●PN／華宴ユキコ（大阪府）

編：我々編集部も未熟なもので、よく拳崇のセリフの部分にメーカーチェックが入ったものでしたっけ。

▼ショートヘアーは認めん？ '97アテナ布教委員会

誰が何といおうと『'97』。特にエキストラカラーのピンクと緑が最高!!

あんまり『'97!!』って声聞かないなー。ゲーム的にも『'97』が最高だったぞ!!

●PN／射集印柚維那（東京都）

編：毎年ころころと変わるアテナの衣装だけに、同様の布教も多いと見た。ファンの間でも、年代ごとに派閥ができそうだ。

▼賛同は得られるのか？ 露出度低下布教委員会

NF読者の皆様は全体的に露出度が高い方がお好きのようなので、賛同者がいてくださるか不安ですが（汗）、思いきって布教します。

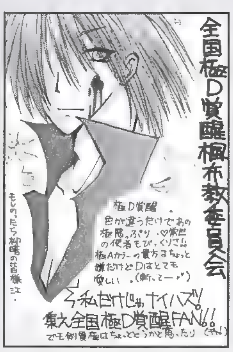
ゆったりの長服がサイコー!!

●PN／草薙若菜（和歌山県）

編：露出度低下って、やはりナコルルとかですよねぇ。うーん、好きな人も多いだろうけど、世の男どもを敵にまわしてしまうかも…？



●PN／ばりんこ（千葉県）
あくまで包限定なんですね。同じ生足でも拳崇や夜血は却下なんですね。



●PN／武藤月（新潟県）
極悪と知りつつも惹かれてしまう。乙女心は複雑なもののよう。

DC版『KOF'99』。やはり時間は止まったままだが、それでもアテナSPのつんつるてんの制服は、平均以上の時間を高校生として過ごしたことを物語っているようでならない。●PN=ゆきじ零ノ弐（静岡県）／つんつるてんじゃないと見えないものもあって、そしてそれが見えないと困る方々がたくさんいるだろう、という彼女なりの思いやりでしょう…かどうかは知らん。

文通&募集コーナー

●ただ今天城かずおは、当サークルが発行しているペーパーを、3～4ヵ月に20枚程度配ってくださるゲームサークルさんを募集しています。1回きりか、継続かを明記して連絡ください。お礼あり。交換の場合、こちらは4ヵ月に20枚ほどなら配布可能です。委託サークルさんも募集。KOFサークルで、責任感のある方なら男女年齢問わず。電話OKの方、よろしくお願いします。〒577-0007 大阪府東大阪市稲田本町1-6-7 富森和代

●PS版『KOF'99』でカラーエディットにはまっちゃった人、お気に入りのパスワードを教えてください。同じくPS版でも使えるド派手な連続技を教えてください。両方とも全キャラ募集です。よろしくお願いします。17歳、男。〒989-6223 宮城県古川市古川字本鹿島70-6 若松圭一

●リムルルが大好きという方、お友達になってください。他にはナコルル、色、アスラが好きです。特に斬サムのリムルルが超ー大好きという方、お手紙待ってまーす。返事100%、年齢性別不問です。コスプレをやっている方は、写真を同封してくれたらきっと泣いて喜びます。80円切手同封でお願いします。〒574-0072 大阪府大東市深野5-2-22 安藤順子

●対戦相手募集。KOFが好きなそこの君！ 対戦に飢えていないか？ もし飢えているなら、俺と心ゆくまでフェアな対戦をしまくろうぜ。80円切手はいらないから、すぐに手紙をくれ！ 待ってるぜ。20歳、男。〒146-0082 東京都大田区池上5-9-17 中川一博

●文通&コスプレ友達募集です。東京近郊のイベントで一緒にコスプレしてくれませんか？ 当方は京、真吾などKOFメインでコスプレをしています。年齢性別不問、切手不要、最低限の良識のある方なら、どなたでも大歓迎です。ネオプリ同封だとうれしいです。どうかよろしくお願いします。22歳、男。〒273-0866 千葉県船橋市夏見台1-2-7-203 森本薫

●K'が超好きな人!! 私とイラ交&文通してください。なるべくイラスト描けて年の近い人がいいです。ネオジオランド（江坂）が近い人は、時々会ったりしましょう。K'の他は京、庵、真吾、オロチも好きです。それからK'に関する物を譲って（売って）くださる方も募集してます。トレカやマスコットキーホルダーなど（できるだけ安価でお願いします）。申し訳ありませんが、初回のみ80円切手同封でお願いします。あと、イラスト&自己PRも同封してくださるとうれしいです。20歳、女。〒532-0001 大阪府大阪市淀川区十八条3丁目16-27 梅田智春

●文通相手募集！ SNKの格ゲーが好きな方なら、老若男女問わず、誰でもOK！ マンガ、アニメ好きの方大歓迎！ 近所の方は、一緒にゲーセンにいってやってください。切手不要。よろしくお願いします！ 17歳、男。〒161-0034 東京都新宿区上落合2-14-1 佐藤俊英

●ペーパー配らせてください。ジャンルは関係ナシ！ 何枚でもOK。好きでやってるので、お礼なんていりません。そして文通相手もお願いします。KOFからその他もろもろ。年とか性別とか、そんなものは一切関係ナシ！ 切手もいりませんので、どうぞ今すぐ送りつけてください。14歳、女。〒676-0082 高砂市曽根町2371-6 富田恵

●サークル仲間を募集しています。連絡がよく取れる方なら、近県でなくても構いません。まだ小さいサークルですが、餓狼MOW、月華二幕中心に活動しています。年齢・性別は問いません。80円切手同封でご連絡ください。〒418-0006 静岡県富士宮市外神595 長谷川早織

●お友達募集中！ SNKの格闘ゲームで、KOF、餓狼（それ以外もOK）が好きな方、僕と文通しましょう！ 僕はKOFではK'、庵、ラルフ、キム、レオナなどが、餓狼ではジェイフン、ロック、フリーマン、カインが好きです。返事は必ず書きます。15歳、男。〒289-2605 千葉県海上郡琴田2707-40 岩井貴文

●文通相手募集。KOFが大ー好きっていう人を大募集。特にK'、マリー、ウィップ、包、舞が好きな人歓迎です。コスプレイヤーさんも歓迎します。12歳、女。〒210-0834 神奈川県川崎市川崎区大島5-16-5-102 井上優

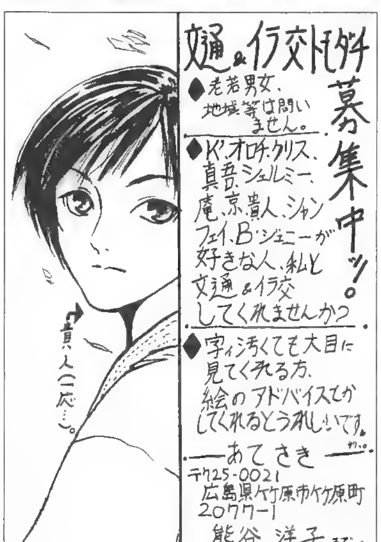
●サムスピシリーズが大好きな方、俺と文通、イラ交しませんか？ 近くの方、一緒にイベントやゲーセンにいきましょう。リムルル、右京、蒼志狼、凜花、ナコルル、覇王丸が好きです。特にリムルルファン大歓迎！ 他にもほたる、ロック、テリー、京、庵、K'が好きです。15歳、男。〒289-1701 千葉県光町篠本803 行方宏樹

●KOFが好きな方、老若男女関係なく文通&お友達してくださいませ。ヘボなイラストでよければ交換もしましょう。オイラのLOVEなキャラは、庵、京、社、拳崇です。でもみ～んな大好きなんで、KOFのことなら何でもOKです。切手がなくても確実にお返事します。みなさんの気持ち、待ってま～す。17歳、女。〒205-0016 東京都羽村市羽加美4-26-23 平野順絵

●コスプレ写真交換しましょう！ 古いものから新しいものまで、SNKであれば何でもOK！ 当方女庵（赤スカート、制服庵子、ミスX）メインでユキ他やってます。増









▶読者通信欄『パオパオカフェ1号店へようこそ！

えますけどね。集団、個人、かっこいい、怪しいなど問いません。お願いします！ 1回につき80円切手十宛名シール（ある方）十コス写真5枚まで送りつけてください。同枚数送ります。締切りなし。17歳、女。
〒421-0201 静岡県志太郡大井川町上小杉915-15 濱中久美子

●イラスト交換してくださる人募集。SNK以外でもOK。年齢・性別不問、80円切手不要。便せんも作っているので、欲しい人は手紙ください。文通もOKですが、多くの方とはできません。また、入れてくれるサークル、テコンドーや合気道を教えてくれる方も募集します。よろしくお願いします。15歳、男。
〒506-1124 岐阜県吉城郡神岡町江馬七 栃本貴紀

●友達募集！ 社、シェルミーのカップリングが好きな方、友達になってください。なるべく女性で、年齢は不問です。よろしくおねがいします。10歳、女。
〒175-0092 東京都板橋区赤塚1-11-3 野村亜也乃

●KOF、餓狼が好きな人、その他ジョジョやVSシリーズの好きな人、文通しましょう。近辺にお住まいの方は、対戦などをしてみましょう。まずはご一報ください。18歳、男。
〒544-0024 大阪府大阪市生野区生野西4-1-36 高田潤一

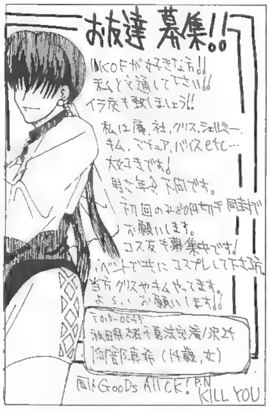
●ペーパー配布者様を募集しています。当サークルはただ今、月華の剣士、サムスピ他、歴史系少年マンガ、オリジナルで活動しています。1～3ヵ月で10～60枚前後配れる方。継続のみ。ジャンル＆地域不問です。交換OK（同枚数）。こちらの発行物でよければお礼ありです。配布可能枚数、配布方法を書いてご連絡ください。切手不要。宛名シールかカードがあるとうれしいです。よろしくお願いします。15歳、女。
〒882-0103 宮崎県東臼杵郡北方町卯964-1あけぼの団地1-1 甲斐由紀美

●イラストを描くのが好きで、KOFがLOVEな人、私と文通してください。年はいくつでもOKで、性別も不問です。返事は200％です！ 12歳、女。
〒431-0424 静岡県湖西市新所原3-5-2 菅沼あゆみ

●KOF、餓狼、龍虎シリーズが好きな方、ぜひともお友達になりましょう。このシリーズで1つでも好きなものがあればOKです。年齢性別不問。女性の方は特に大歓迎です。あと近郊の方は、ぜひとも一緒にゲーセンにいきましょう。あとコスプレに興味がある方もOKです。もちろん切手不要、返事確実です。どうぞよろしく！ 26歳、男。
〒490-1211 愛知県海部郡美和町大字篠田字南大門27の7 杉浦健

●KOFの真吾、庵、紅丸、K'、京、京1&2、シェルミー、レオナが好きな方（他のキャラでもOK！）私と文









オープンテラス

『GALS' FIGHTERS』で大量の京を操るユキ。彼女もネスツの幹部なんですか？●PN＝Y．S．NAVY（埼玉県）／いえいえとんでもない。ごく普通の女子高生です。むしろ評価すべきは、秘密結社から一般市民まで普及する「草薙京」の汎用性でしょう。ダークストライカーまで出てきて、在庫抱え気味の印象が最近強いし。



●PN／クボマンボ（神奈川県）
このごろというか、ずっと前からそんなに多くはなかったと思うけど…。再登場は、皆の要望が多ければ検討してくれるかも？



●PN／采姫炬（東京都）
キム一家にまぎれこんだ竜誠。そして、ここから地獄の修行がはじまることを、彼は少しも知らない。



●PN／絵夢人（福井県）
…ゴメン。何いってんのか分かんないや。今度はこっそり訳を書いておいてくださいな。



●PN／椎名葵（兵庫県）
最近どっちかというと、ドンファンの方が人気が高いような気も…。やっぱ溜めキャラはちょっと辛いのか？



●PN／綾乃みくに（埼玉県）
夢見る乙女がまっしぐらなヘソ出し衣装。つーわけで次回作にどうでしょうか、SNKさん。



●PN／橘リョー（福島県）
まだまだ根強い人気の閑丸。しかし新作は未だ見えず。果たして本編復活はあり得るのだろうか…。

考えてみると、庵って毎年新技が追加されている。ひそかに努力家？●PN＝K・K（群馬県）／しかし、そのほとんどが前作の強化版的内容のような気も…。志は買うが、やや手抜きの印象も拭えない。努力って難しいものですなぁ。

通・イラ交しませんかぁ？切手不要、年齢性別不問！ながーくおつきあいしてくれる方がいいな、やっぱり…。こんな奴ですが、「やってやるか…」と思った方、お願いしまっす！返事100％！〒802-0979 福岡県北九州市小倉南区徳力新町1丁目15-2 田中春菜

●KOF中心SNKオンリーサークル「パラダイス」では会員様を常時大募集しています。2ヵ月に1度の割合で会誌発行しております。まだまだ人数が少ないので（4月から新設いたしました）、興味がある方は、マニュアルみたいなものを送らさせていただきます。切手は不要です。19歳、女。〒598-0031 大阪府泉佐野市東羽倉崎町12-1 鎌田育子

●アーケード&コンシューマを問わず、ゲームが好きな人を募集しています。さらに、コスプレをやっていて僕に教えてくださる方や、共にイベントや同人誌即売会にいってくださるという方も大歓迎です。それでというわけなんですが、東京（近辺）の方に限らせてもらいます。SNKでは幻十郎と庵がお気に入りで、サムスピ（2D）シリーズをよくやっています。文通はしませんので、よろしく。20歳、男。〒116-0011 東京都荒川区西尾久8-20-2 小林繁喜

●全国の月華の天野漂が好きな方、私とイラ交してください。年齢・性別は問いません。色落ちする画料は、スプレーかけて紙をすいてください。よろしくお願いします。22歳、女。〒370-0874 群馬県高崎市中豊岡町389-1 丸山真紀

●KOF、餓狼MOWについて語り合いましょう。キャラの好き嫌いはありません。できれば、15～18歳の方。ゲームが上手い人であればうれしいです。もちろんそれ以外の人もOK！性別不問。15歳、男。〒970-0107 福島県いわき市平荒田目字田中内北63 新妻大

●餓狼MOW好きな人、一緒に遊ぼ～う…ってなコトはなかなかできないので、取りあえず文通しましょう。ちなみにLOVEなキャラは、ロック、ケビン、ジェニー、フリーマンなどです。あと月華が好きな人もー！LOVEキャラは楓、刹那、嘉神、守矢、あかり、十三などです。文通してくれるっていう心優しい方は、失礼ですが80円切手同封で。返事は100％!!よろしく。15歳、女。〒852-8061 長崎県長崎市滑石6丁目10-32-101 赤島愛弥

●大学に通うために引越してきました。周囲にまだ全然なじめないので、気軽に遊べる友達を募集します。年齢・性別不問。下手ですがイラ交もOKです。ヨロシク！18歳、男。〒679-2217 兵庫県神崎郡福崎町田口680 近畿福祉大学 東寮779号室 徳本英一郎

●イラ交とペンフレンド大募集中です!! SNKキャラみんな大大大大好き、愛してるーというお方、お手紙お待ちしちょります。なるべく音信不通にならない方、よろしく。年齢・性別は問いません！イラスト描けなくてもSNKキャラを熱く語りましょう。できれば初回のみ80円切手同封で。15歳、女。〒961-0411 福島県西白河郡表郷村深渡戸59 和知清香

●文通相手とゲーセン仲間を募集します。KOFや餓狼が好きな方、僕と文通してください。県内、近県の方だとうれしいです。末永くつき合ってくれる人、お願いします。県内の方で対戦してくれる人も同時募集。よろしく！17歳、男。〒299-1121 千葉県君津市常代26-2 安藤正昭

●文通&コスプレ友達募集中です。京、庵、マチュア、シエルミー、K'が好きな方、お手紙ください。庵×京の方、ぜひお友達になってください(笑)。サークル活動されてらっしゃる方もお手紙ください。当方、マチュア（八傑集）、紅丸、神楽ちづるのコスプレをしています。なので、できれば（イケてる男性の）庵、京のコスプレさんがいいかな…と思っています。それ以外のキャラでもOKです。性別関係なくお手紙ください。イベントなどは、誘ってくだされればいきます（当人ダンパ中心なので）。初回は80円切手同封で。コスプレ写真同封可です。20歳、女。〒351-0106 埼玉県和光市広沢1-16-507 高橋恵子

●文通&友達募集！KOFが好きな人、文通しましょう。私のまわりには、ほとんどKOF友達がいません。近くの人なら、一緒にゲーセンにいって対戦しましょう。ちなみにゲームの腕はそこそこです。お手紙待ってます。19歳、男。〒651-1421 兵庫県西宮市山口町上山口1丁目2-8 作田雅誉

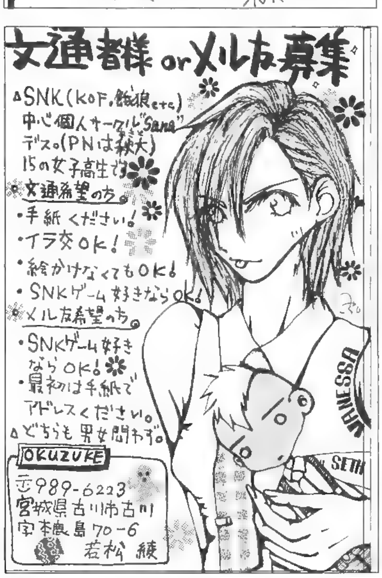
●とにかくK'が好きだっ！という13～16歳の女性の方、私と文通してください。庵、ジョー、ウィップが好きだと大歓迎です！まずは80円切手同封でお手紙ください。よろしくお願いします。15歳、女。〒402-0005 山梨県都留市四日市場128 小林りえ

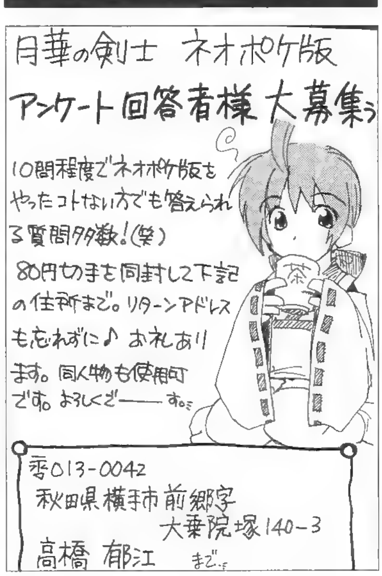
●餓狼MOW（特にテリー×ロック）、KOFが大好きな方、ぜひイラ交&文通してください！初回のみ80円切手同封でお願いします。16歳、女。〒470-0126 愛知県日進市赤池町箕ノ手2-1458 進藤理香子

●真吾、庵、K'、ユリ、サクラなどが好きな方、私とペンフレンドになりませんか。っていうかなってください(笑)。コスプレしている人は大歓迎。コスプレについて教えて欲しいでーす！できれば近くに住んでいる人がいいです。年齢・性別不問。みなさんのお手紙待ってま～す。13歳、女。〒571-0048 大阪府門真市新橋待ち13-1-302 高畑美紀









売買＆交換コーナー

●売り／月華便せんあります。1：楓ONLY 2：香織、鷲塚、天野 3：あかり、響（1部100円）。送料は一部120円、2部140円、3部160円。代金分の小為替、送料分の切手を同封してご連絡ください。今ならオマケで月華シールもついてきます。同人グッズ、ペーパー同封OK！ また、月華友達も募集中。月華好きならどんな人でもOK！ 年齢性別不問。返事は確実。切手不要なので、気軽に手紙ください。〒999-4221 山形県尾花沢市尾花沢2154 柴田恵

●買い／オロチチームの同人誌、便せんなどを売ってください。特にクリスの物が欲しいです。切手はいらーん…からペーパーちょーらい。手紙大カ・ン・ゲ・イ。〒546-0044 大阪府大阪市東住吉区北田辺4の18の4 原田歩見

●売り／ネオジオROM本体（箱・説あり）、ROM版「アンドロデュノス」「ラストリゾート」「クイズ大捜査線」「フライングパワーディスク」「NAM1975」「ミラクルアドベンチャー」、CD版「マジカルドロップ2」「押し出しジントリック」「NEOドリフトアウト」「オーバートップ」。高価優先、送料そちら持ち。ハガキにてご連絡ください。〒563-0042 大阪府池田市宇保町3-3丸和文化 馬場仁明

●買い／どなたか心の優しい方、僕にKOFの庵、K'や、餓狼のジェニーのラミバッヂを1つ100円くらいで作ってください。送料はこちらで持ちます。まずハガキでご連絡ください。〒981-3132 宮城県仙台市泉区将監9丁目1-10-104 三塚英人

●売り／ナコルルのコスチューム（金）売ります。2千円くらいで。リストをお送りしますので、80円切手を貼った返信用封筒を入れてご応募ください。上下パンツあり、リボンあり。よろしくお願いいたします。〒816-0814 春日市春日野郵便局留山口方 水野竜三子

●買い／ネオジオROM本体を売ってください、箱、説、コントローラはなくても結構です。安価優先、送料こちら持ちです。ある程度安く売ってくださる方にはお礼をします。希望価格、支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。〒490-1111 愛知県海部郡甚目寺町松山67 安福芳弘

●売り／ネオポケカラーを4千円、「頂上決戦最強ファイターズ」を3千円（すべて箱、取説つき）で売ります。セットの場合のみ千円引きでお願いします。送料はそちら持ち。ハガキでお問い合わせください。〒874-0847 大分県別府市馬場2-3 岩尾紳司

●買い／コスプレ衣装をフルセットでゆずって、もしくは売ってください。希望はKOFのバイス、マチュアをセットで4千円（送料こみ）でお願いします。またはサムスピのナコルル、リムルルも同様でお願いします。サイズはLで、カラーは何でもOKです。お1人様にプロッコリートレーディングカードの月華の剣士の非売品トレカをプレゼントいたします。ステキなお手紙をお待ちしております。〒413-0033 静岡県熱海市熱海1886-9-104 高橋智美

●売り／ネオジオCD本体をお売りいたします。セットとして、「KOF'98」「KOF'99」、ネオジオコントローラプロ、パッド型コントローラをつけます。希望価格を明記のうえご連絡ください。支払い方法などは折り返し返事をさせていただきます。メールでもOKです。〒292-0804 千葉県木更津市文京6-3-16 萩野敦 kurousagi@hotmail.com

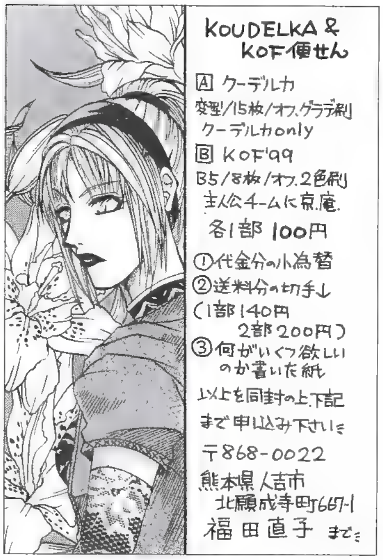
●買い／庵×レオナ、レオナ×庵の本、グッズなど求む！ 情報のみでもOK。できるだけ安く（できれば無料で）ゆずってください。ペーパーやリストも送ってくださるとうれしいです（切手同封で）。同人グッズオールOK。〒597-0051 大阪府貝塚市王子673-13 阿部麻希子

●売り／僕のネオジオCD本体（美品、アダプター系統つき）と、CD版「KOF'94～'99」「餓狼伝説3」「リアルバウト」「リアルバウトスペシャル」「龍虎の拳外伝」（限定版）「斬紅郎無双剣」、コントローラプロも1つつけて、3万円で買ってください。高価優先、送料こちら持ち。さらにほとんどのソフトに攻略本（ネオフリの完全マニュアル）などつけます。まずご連絡ください。〒134-0083 東京都江戸川区中葛西5-41-5 アリエージュアキヤ402号 桜井祐摩

●買い／ネオジオROM本体とROM版「餓狼MOW」を、できるだけ美品で譲ってください。送料こちら持ち。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。〒373-0024 群馬県太田市上小林町1の5 吉田尚敏

●売り／レオナのイラスト（A5・コピー）を、80円で売っています。代金は切手で。送料も80円切手です。クリスのハガキもあるので、欲しい方は80円切手同封で、まずはご連絡ください。また、ペーパー配布します！ 1回きりで1～10枚まで配れます。内容はSNK関係なら何でもいいです（送りつけ可）。それと文通相手も募集してます。クリザリッド、K'、ドンファン、社、如月影二などが好きな女性の方。イラスト同封のうえ、ご連絡ください。切手不要。お気軽にどうぞ。〒520-1605 滋賀県高島郡今津町南新保567-31 土井このみ

●買い／ネオジオROM本体（箱、取説なしで可）を、フルセットで1万円前後で売っ









オープンテラス

「こんな空耳」で多く取り上げられるゲームもどうかと思うが…。●PN＝矢代智（新潟県）／空耳の原因としてまず挙げられるのが「不明瞭な音声録音」で……いやいや、それよりもこうして多くのファンの中で自由に解釈され、そしてストーリーを作られるなんて、とても懐が深くてステキだと思いませんか？ 思いますよね。ね。

オープンテラス

私は将来、稲葉さんのような素敵な女性になりたいのですが、どうしたらなれますか？ 教えてください。●PN＝黙示録（神奈川県）／むしろ我々の方が知りたいです。一体何食ったらあんなに腹黒い生き物になれるのでしょうかね。はっ…殺気！

てください。安価優先でお願いします。まずは希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。何かソフトがついてきたらうれしいかも…。
〒121-0836　東京都足立区入谷8-16-3-108　井上成敏

●売り／ネオジオROM本体（箱・取説・コントローラともになし）、ネオジオCD本体（箱・取説あり、コントローラなし）、コントローラプロ（箱あり）、「餓狼2」（ROM、取説なし）「餓狼スペ」（ROM）「餓狼3」（CD）「RB餓狼」（CD）「RB餓狼スペ」（CD）「RB2」（CD）「龍虎外伝」（CD）「サムスピ」（ROM）「真サム」（CD）「斬サム」（CD）「天サム」（CD）「武士道烈伝」（CD）「KOF'94～'98」（CD）「KOF'96ネオジオCDコレクション」（CD）「ADKワールド」（CD）「WHP」（CD）「ゴウカイザー」（CD）「痛快ガンガン」（CD）。以上をセットで1万円以上で。送料そちら持ち。代金引換郵便で。希望価格を明記のうえ、往復ハガキにてご連絡ください。できれば早めに。
〒261-0004　千葉県千葉市美浜区高洲1-17-2-410　中町和哉

●買い／KOF'99のマスコットキーホルダーの京、庵、K'の3つを2千～2千500円（多少高くなっても構いません）で売ってください。どれか1つなら800円程度で（京だけの場合は千円で）、2つなら千800円程度で）お願いします。送料こちら持ち。希望価格と支払い方法を明記して、ハガキでご連絡ください。切手不要です。
〒441-8135　愛知県豊橋市富士見台6丁目3-37　大澤貴弘

●売り／ネオジオCD本体一式（コントローラ×1）とCD版「ファイターズヒストリーダイナマイト」「KOF'96」を9千円で売ります。連絡くだされば着払いで発送します。送金方法は現金書留でお願いします。
〒729-0324　広島県三原市糸崎町687-1　黒飛隆政
bbdfly@c3.ezweb.ne.jp

●買い／ROM版「天外魔境真伝」を1万円くらい、メモリーカードを3千円くらいで買います。まずはハガキでご連絡ください。
〒920-0226　石川県金沢市粟崎町ホ79-15　細谷竜

●売り／ネオジオROM本体（箱・取説なし）、コントローラプロ×1、ACアダプタ、モノラルAVケーブル、メモリーカード、「龍虎」「龍虎2」「真サム」をセットで売ります。高価優先。また、CDZ、ドリームキャスト（箱・取説なし、汚れていても可）との交換でも構いません。前者は送料そちら持ち、後者は相互持ちで。支払い方法を明記のうえ、ハガキ（返事が必要な場合、往復ハガキ）でご連絡ください。











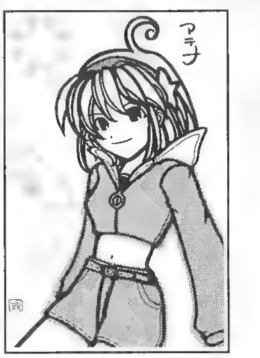








●PN／裕香（大阪府）
QOF次回のラスボスは京。ミスXだけではまだ足りないというのか！ とはいえ、けっこう似合ってるような気も…。



●PN／天の玲（東京都）
エキストラストライカーではセーラー服&ロングヘアーに戻ったけど、みんなはどっちのアテナが好き？



●PN／霞屋もとい（福島県）
最近のSNKのゲームって、Kとマキシマ、テリーとロック、そしてドンファンとジェイフンと、ナイスコンビが続出。



●PN／結城誠（福岡県）
『99』では隠しキャラになったけど、まだまだ庵人気はとどまらない？ 次回作も手堅く登場するぞ。

▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！

〒590-0036　北海道登別市美園町4-16-3　山岸洋一
●買い／ネオジオROM本体＋メモリーカード（箱・取説つき）を1万円ぐらいでお願いします。またROMカセット「RB2」（5千円）「龍虎」（2千円）「月華」（4千円）「龍虎外伝」（4千円）「月華2」（5千円）「KOF'99」（1万円前後）「餓狼MOW」（1万円前後）も買います。すべて箱・取説つきでお願いします。送料こちら持ちです。掲載から2週間待ちます。

〒306-0617　茨城県岩井市神田山1451-1　中川裕介
●売り／ネオジオ本体一式（箱・取説あり）＋ROMカセット25本（すべて箱・取説あり）＋コントローラプロ（箱あり）＋メモリーカードをセットで3万円で。発送は代金引き換え。送料、手数料そちら持ちで。往復ハガキにてご連絡ください。

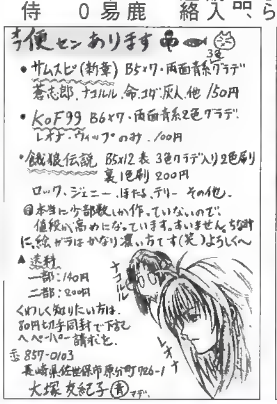
〒779-3741　徳島県美馬郡脇町字曽江名252　大塚裕之
●買い／ネオポケ版「激突カードファイターズ　SNKサポーターズver.」と同じくネオポケ版「月華の剣士」とネオポケ専用通信ケーブルをセットで5千円くらいで。安価優先、送料そちら持ち。必ず美品、取説つきで。購入する方だけに連絡さしあげます。

〒892-0815　鹿児島県鹿児島市易居町5-12-1002　福重裕基
●売り／月華、侍魂の同人誌売ります。リスト送るので80円切手を同封してご連絡ください。他にアンソロジーやCDもあります。

〒817-1703　長崎県上県郡上対馬町西泊162-12　本田愛
●買い／リムルルのコスプレ衣装（侍魂2以外の）を私にくださる方、大大大募集です。サイズはMかLの全身。なるべく安価で。送料は負担します。写真とか同封してくださるとうれしいです。80円切手不要なので、どうかお願いします。

〒441-0105　愛知県宝飯郡小坂井町伊奈南山新田545　依田恵理香
●売り／KOF'99コピー便せん。K'&京、ウィップ&クリザに不思議の国のアリスのコスプレ（笑）。B6×10枚で一部100円（為替で）。送料は1部120円、2部140円。おまけあり。

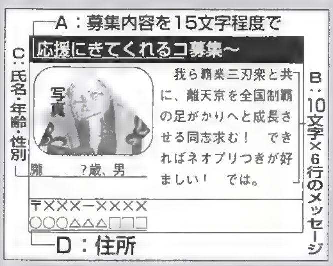
〒950-2101　新潟県新潟市五十嵐一の町6780-6　ユースヒルシライシ106号　古山知佳





投稿規定
みんなの投稿待ってるよ！

【パオパオカフェ1号店へようこそ！】
＜ありがとうママパパ＞
学校やプライベートで起こった、日々の面白いできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！
＜月を見るたび思い出す＞
ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　採用者1名に賞品進呈。
＜替え歌行っきま～す！＞
ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトル＆アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けてね。採用者1名に賞品進呈！
＜勉強はお留守だぜ！＞
ネオジオのあり方や現状に関するマジな意見、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！
採用者1名に賞品進呈！
＜こんな空耳＞
キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を大募集！　聞こえるものも聞こえないものも、面白ければOK！　傑作には賞品を進呈！
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。
＜キャラレターZ＞
好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は400字以内。素晴らしいレターには賞品を進呈！
＜HAPPY BIRTHDAY＞
好きなネオジオキャラの誕生日を、勝手にお祝いしよう！　文字数は13文字×6行程度。イラストも大歓迎！
次回は、8月生まれのキャラを受けつけるよ。
＜今月の全国布教委員会＞
独断と偏見でイチオシするキャラやゲーム、カップリングについて熱く語って、全国に布教しよう！　イラストつきも大歓迎。必ず全国○○布教委員会というタイトルをつけてね。
採用者1名に賞品進呈！
＜よろず質問・要望コーナー＞
ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、NF攻略陣などに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲーQ&A】の方によろしく。もちろん要望や意見も受けつけてるよ。
＜文通＆募集コーナー＞
文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則としてPNでの応募は不可。イラストつきのハガキも大歓迎！
また、写真つきの告知も募集。例に従ってA～Dをすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対ダメ！



（写真つきでの募集の例）

＜売買＆交換コーナー＞
売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、ROM版かCD版かを明記。
＜モノクロイラスト＞
サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど、あまり大きい紙を使うと縮小した際につぶれてしまうぞ。薄い紙＆折り曲げは厳禁！ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようにしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。PaoPao賞には賞品を進呈！　また、データによる投稿も受けつけてるよ。詳細は後述。
＜4コママンガ＞
タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。また、データによる投稿も受けつけてるのだ。詳細は後述。
＜オープンテラス（欄外コーナー）＞
100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作には賞品を進呈。

【パオパオカフェ2号店】
＜パレットキャンパス＞
カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなど文章入りは不可だよ！　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　キャンパス賞＆ベストカップル賞には賞品進呈。これもデータ投稿可！　詳細は後述。
＜天晴EXCELLENT＞
プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎。ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてね（写真の裏に書いてあるのがベスト）。天晴賞として賞品を進呈。詳細はP.116参照。
＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、サークル名、住所、氏名、払い方法、ページ数、金額及び支払い方法、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！　アピールポイントや希望掲載期限もあれば書こう！
＜ストーリーアルバム＞
攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう、変な画面写真を募集！　どういう写真がどういうふうに見えるか説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！
採用者1名に賞品進呈！
＜愛のてほどきR＞
身のまわりにあるネオジオ関係の写真を募集！　キャラの名前のお店やお菓子など、何でもOK！　写真やパッケージなどを送ってね。採用者1名に賞品進呈！　詳細はP.120参照。
【ソフト人気ベスト10】
あなたの好き＆好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き＆嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集。原則として1人につき月1回の投票まで。詳細はP.84。
【キャラクターランキング】
好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！　原則的に単独での大量票は禁止！　カラーイラストつきのおハガキも待ってるぞ。結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！
【格ゲーQ&A】
格闘ゲームに関する疑問＆質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　最強のNF攻略陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
【新作発売予定リスト】
＜ユーザーの声＞
期待の新作ゲームについての意見を募集。プレゼントはがきの片隅に「ユーザーの声宛」と書いて送ってもOK！　一緒にあなたの期待している新作ゲームベスト3を書いて送ってくれるとうれしいです～。
＜こんなゲームあったらいいな＞
あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、ゲーム内容などを13字×30行程度で説明してね。

●データ投稿の掟
モノクロ＆カラーイラストと4コママンガのみ、データでの投稿を受けつけてるよ！　以下の注意点を守って投稿してくれ!!
・画像は必ず統合すること。
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで（RGBだと色味が変わってしまうので注意！）。
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。
なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月15日（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス
みんな『龍虎の拳』の続編が出ないといっているが、『月下の剣士』も笑えなくなってきていると思っているのは、俺だけではないはずだ。●PN＝ホラ吹き5朗（神奈川県）／いえいえ、ちゃんと出てるじゃないですか。ネオポケで。…え？　MVSの方？　そういえば最近情報がこないような気も…。

新作ソフト発売予定リスト

【5月19日現在】

ユーザーの声 VOICE of USER

ネオポケの新作予定リストの中に入っている『SNKキャラレースゲーム（仮）』。このゲームに出るキャラが気になる。

私の予想は、バイクに乗った京、ママハハ（シクルウ）につかまっているナコルル、式神に乗ったあかりなど。メタルスラッグも出るかな？ あと、高速を走る庵や、マキシマにおんぶしてもらっているKなんて出てきたら面白いなぁ。期待してますよ、ITLさん。

●PN／浦美多々留（東京都）

編：実は、編集部内でもこのゲームに出てくるキャラの予想をしてたりします。リョウやちづるはバイクだろうな、とか、ギースならリムジンなのか…とか。ブライアンや不破刃が出たら自分で飛んでいっちゃうのだろうか…。

いやぁ、『ねおぼけくん（仮）』はいいですね。特に部屋に置いてある人間を理解するためのグッズが。昼間の本はともかく、夜の映像集はちょっとヤバイのではないんですか？ だって「ウラ」ってアンタ…。こりゃ犯罪デスよ(死)。

●PN／ドイツ軍人SS（東京都）

編：この号が出ている頃にはもう発売されているはずのこのソフト。「ウラ」だけでなく、かなり"ヤバイ"ミニゲームが満載なのでぜひ遊んでみてくださいね。

こんなゲームあったらいいな

『トップハンター』式の『ザ・キング・オブ・ファイターズ』があったらやってみたい…気がする。

横スクロールのアクションゲームで、基本の操作方法は従来のKOFシリーズと同じ。連続技などの出し方も今まで通り。

さらに、2人同時（協力）プレイができるので初代『餓狼伝説』を思い出すことでしょう。

さすがにキャラクターの大きさは小さくなってしまいそうですし、対戦プレイはちょっと無理っぽいですけど（笑）。家庭用ハード限定でもいいんですけど、こんなゲームどうでしょうか？

●PN／るいすっ！（千葉県）

編：知らない読者の方のために一応解説しておくと、『トップハンター』とは、SNKが'94年に発売した2人同時プレイ可能な2ライン横スクロールアクションゲーム。格闘ゲームのようにコマンド入力で必殺技が使えたのだ。

確かにこの系統のゲームがこの頃少なくなってきているだけに、出てくれたら嬉しいですね。SNKのキャラ総出演だったりしたら、ファンは注目すると思うのですが…。

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
NEO・GEO						
メタルスラッグ3	SNK	アクションシューティング	未定	6月1日発売	32,000円	
Dreamcast						
COOL COOL TOON	SNK	リズムコミック	未定	8月10日予定	未定	ネオジオポケット連動
プレイステーション						
SNKベストコレクション 餓狼伝説WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	未定	7月20日予定	2,800円	デュアルショック対応（振動のみ）
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	未定	秋予定	5,800円	デュアルショック対応（振動のみ）
ネオジオポケットカラー						
伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～	SNK	シミュレーションRPG	16M	6月22日予定	3,800円	ネオジオポケットカラー（クリスタルブルー）本体同梱パック
伝説のオウガバトル外伝 限定BOX	SNK	シミュレーションRPG	16M	6月22日予定	10,000円	
ネオ・バカラ	SNK	ボード	8M	6月22日予定	3,800円	無線対応予定
THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス	SNK	スゴロクバトル	16M	7月6日予定	3,800円	DC対応
パチスロ アルゼ王国ポケット PORCANO2	SNK	パチスロシミュレータ	4M	7月20日予定	3,800円	
NGPベストコレクション 餓狼伝説FIRST CONTACT	SNK	格闘アクション	16M	7月20日予定	2,500円	
NGPベストコレクション メタルスラッグ ファーストミッション	SNK	アクション	16M	7月20日予定	2,500円	
NGPベストコレクション サムライスピリッツ！2	SNK	格闘アクション	16M	7月20日予定	2,500円	
ロックマン バトル&ファイターズ	カプコン	アクション	16M	7月予定	4,800円	
NGPベストコレクション SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	SNK	デジタルカードゲーム	16M	8月3日予定	2,800円	無線対応、「頂上決戦最強ファイターズ」とリンク
NGPベストコレクション SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	SNK	デジタルカードゲーム	16M	8月3日予定	2,800円	無線対応、「頂上決戦最強ファイターズ」とリンク
COOL COOL JAM	SNK	セッションプレイアクション	16M	7月予定	3,800円	DC対応
デルタワープ	イオシス	アクションパズル	4M	8月10日予定	未定	
ニゲロンパ（仮）	電脳映像製作所	RPG	8M	未定	未定	
SNKキャラレースゲーム（仮）	ITL	レース	未定	未定	未定	
マジシャンロード	SNK	アクション	16M	未定	未定	
KOF R-3（仮）	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
7月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

氏名（フリガナ）		年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡		
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　）	

ネオジオフリーク7月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧ワンダースワン　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　）

❹毎号付録についているポスターは必要ですか？
①必要　②不要　③どちらでもいい

❺ネオジオ以外のゲーム情報は必要ですか？
①必要　②不要　③どちらでもいい

❻ゲームセンターにはよくいきますか？
①よくいく（ア．月に3回以上　イ．月1～2回）
②時々（ア．2月に1回程度　イ．3月に1回程度　ウ．半年に1回程度）
③ほとんどいかない（年1回未満）
④いかない

パオパオカフェ2号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe Second!

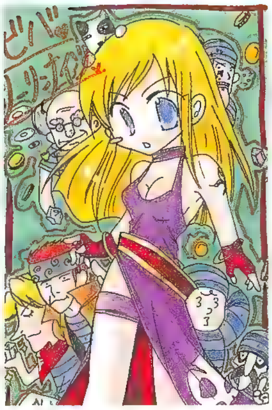
読者通信欄

パレットキャンパス

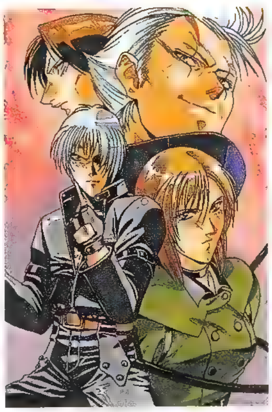
梅雨の季節。部屋に閉じこもりがちになってはいませんか。そんな時には大好きなキャラクターの絵を描いて沈んだ気持ちを晴らしてみるのもいい方法です。カラフルなイラストのようにきれいな虹がかかるはず。



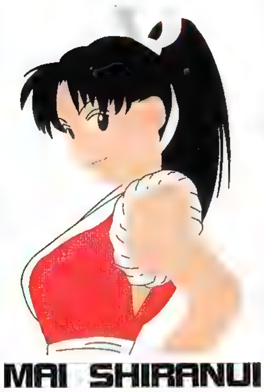
●PN／山吹けりあ（東京都）
やはり軍人といったら軍服です。少し若い感じのハイデルン教官もいい感じ。後ろのベガさん、そんな白目で睨まないでぇ～。



●PN／龍咲櫻（大阪府）
ジェニーとゆかいな仲間たちって感じですね。海賊さんなのに、なんとなくほのぼのしちゃってます。みんないい味出してますよ。



●PN／末次蒼亮（山口県）
何となくアニメチックな絵柄のKOF'99のキャラクターたち。こんなアニメが本当にあったら見てみたいですね。



●PN／森斬九郎（神奈川県）
横目でチラリと挑発的な視線の不知火舞。こんな魅力的な瞳に見つめられたら、アンディじゃなくてもイチコロだよね。



●PN／麻月理夜（東京都）
KOF最年少キャラ、包の加入で平均年齢が一気に下がったサイコソルジャーチーム。お師匠様がくる前にみんなでポーズ？



●PN／龍城琥珀（北海道）
もしも自分に、こんな可愛い弟がいたら…。でも愛らしい外見とは裏腹に凶悪な技を使うんだよね。目指せ、復活！　秦兄弟!?

ベストカップル♥賞

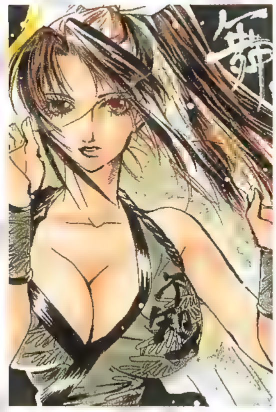


★PN／篁凌羽（神奈川県）
今回のベストカップル賞は餓狼MOWからロックとジェニー。少し照れちゃってるロックが可愛い！　でもジェニーの腰にまわしている手は結構大胆かも？

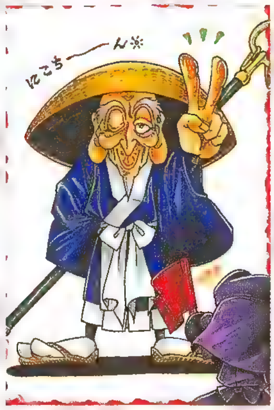
〈カップル作品大募集!!〉

お似合いだと思うキャラクター2人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈しちゃうぞ！

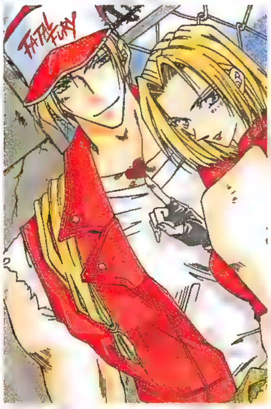
▶読者通信欄　パオパオカフェ2号店へようこそ！



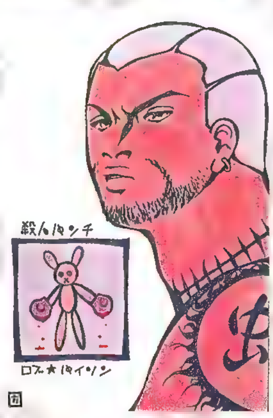
●PN／藤田和秋（神奈川県）普段の明るくて元気な舞とは違った、大人の雰囲気に思わずドキっとしちゃいました。本当はちゃんとした大和撫子なんだよね。



●PN／miniature garden（神奈川県）わお！　これは珍しいサムスピの和狆和尚、ちょっとSDっぽくデフォルメされてます。足元にちょこんといる黒子さんもラブリーだね。



●PN／相模那々（埼玉県）もーすっかり、いい雰囲気のテリー兄貴とマリー姉さん。ベストカップル賞に選ばれてもおかしくないくらいのラブラブっぷりですな。



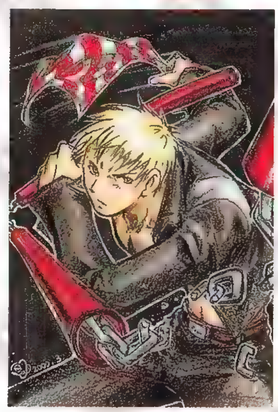
●PN／大山高嶺（京都府）可愛らしいピンク色でコーディネイトされた武力のパイソン。どんなに凶暴なキャラでもこんな感じだったら全然怖くないよね。



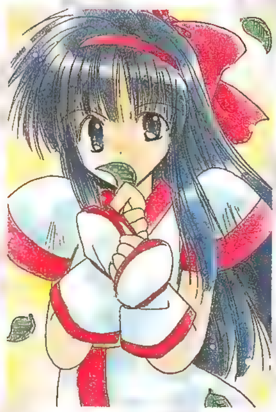
●PN／陽上音緒（広島県）どうしたんだ、やが…ゲフッ…。とまあそんなわけでギャルズファイターズのミスX嬢です。本当に彼の身に何があったんでしょうね。



●PN／神楽杏（埼玉県）ほたるちゃんがラブレターを手渡したいのはロックかな？　それともジェイフンかな？　それにしてもイトカツの表情がおっかないよお。



珍しくバンダナが取れているビリー・カーンです。そっかあ、あのバンダナってハゲ隠しじゃなかったんだあ。



●PN／山野かなめ（静岡県）大自然と共に生き、大自然と共に戦う巫女ナコルル。どんな強敵だって怖くない。いつだって助けあえる仲間がそばにいるから。



●PN／森川あんな（東京都）「Gackt見ながら描きました」ということだそうです。やっぱりKってば結構ビジュアル系な感じのポーズがよく似合うのね。



●PN／かたぎり満夕（東京都）DC版KOF99でエキストラストライカーキャラとして復活した神楽ちづる。次は正式なプレイヤーキャラとして登場して欲しいよね。

●PN／裕香（大阪府）小銭を巡って醜い闘いを繰り広げる？ユリとバレッタ。どっちも生活かかってるからねえ。キャンパス賞をあげるから、もう少し仲よくしてみたら？



キャンパス賞

天晴EXCELLENT

最近ちょっと不安定な天気が続いたけど、元気にコスプレしてるかな？
部屋の中でも工夫すればちょっとしたスタジオに大変身！ キミの腕の見せどころだ！ アイディア作品待ってるよ～♥



★ＰＮ／夢月乱華（福岡県）
桜がきれい！ しかしなんといってもナコルル、満開の桜の花にも負けないくらい可愛いです！ ステキなナコルルの笑顔にぜひとも天晴賞進呈!!



●ＰＮ／真湖斗（愛知県）
こらこら、女の子なんだからもうちょっとお行儀よくしましょうね！



●ＰＮ／疾風卯月（福岡県）
山小屋（？）で修行中。極限流の男子たるものいつでも裸足。でも構えはカンフー（笑）。



●ＰＮ／桜花雨竜（山口県）
頭の星が印象的♡ 笑顔でポーズを決めてくれました。髪形も忠実に再現。

●ＰＮ／坂井ともき（大阪府）
これは懐かしい！10月の寒空の下の撮影ご苦労様でした！



▶読者通信欄　パオパオカフェ2号店へようこそ！



●ＰＮ／タクマ＝ターボ＆ハイデルン＝森斬九郎＆柴舟＝とっつぁん（東京都）
ついにきましたＣＧ作品！　『KOF'98』のEDを表現したとのこと。やはり渋いオジサマたち、荒れた日本海（違う）がよく似合う！



●ＰＮ／ＫＵＭＩＫＯ．Ｈ（静岡県）
またまたきましたね！　木の上でかっこつけて何やってるんでしょうやが…ゲッ、ゲフンゲフン！　…ミスＸってば！　落ちないように気をつけてね！



●ＰＮ／ＴＯＮＯ（兵庫県）
三本締め（謎）ラストは庵。なんとカラコン着用なのか目が青い！　ご自慢の背中の月もぜひ拝見したかったです。次の機会に期待しよう♡



●ＰＮ／親正（愛知県）
本人いわく、「ビーム発射中」とのこと。普段はバンダナに隠れてて見えなかった第三の目が、今覚醒してビームを放つ！　…そんなトコでしょうか？



●ＰＮ／壱景（東京都）
ちょっと雰囲気怖めなお兄さん♡　サングラスなんかかけちゃって…って、そんなことより、未成年でタバコはダメー（教育的指導）！

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま～す！

＜宛先＞〒112－0005　東京都文京区水道2－13－12
SKビル202（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「天晴EXCELLENT」係



●ＰＮ／大山高嶺（京都府）
これはもう問答無用で編集部に実物を送りなさい！　って感じ。可愛すぎて、超欲しい！　全部そろえたい！



●ＰＮ／八神刹那（弟）（神奈川県）
だからお子ちゃまは反則だって！　けど毛髪の立ちあがりがグッド。

ネオジオ特選 同人誌コーナー

＜初心者向け　同人誌の申込方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『NFマニュアル』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5㎝×ヨコ7㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手もとに届きます。

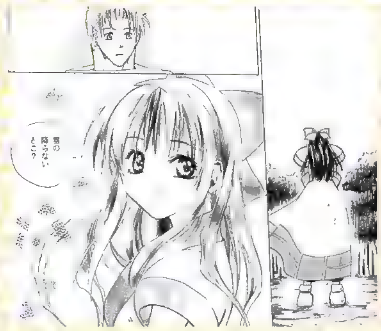
完全末期症状





●とにかく大勢で、大好きなKOFを描きました！　相変わらず真吾の天然っぷりは、大騒動を引き起こす！／B５／オフ／42Ｐ／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒559-0013　大阪府大阪市住之江区御崎6-16-12　ローズレイアB406「帝王」係（発行：帝王3）

四路の殻（下）

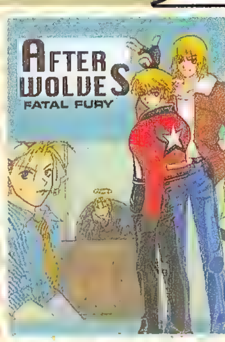




●ガルフォードとナコルル中心侍シリアスストーリー三部作の最終巻。1つの物語が幕を閉じ、また新たな物語がはじまる…！／B５／オフ／88Ｐ／1,000円無記名小為替＋390円切手＋宛名シール／〒177-0034　東京都練馬区富士見台3-26-3　コーポミサキ203　桜井崇子（発行：FELISの法則）

AFTER WOLVES





●餓狼シリーズ新旧キャラ色々のギャグ、シリアス、短編小説など、内容盛りだくさんの餓狼布教本。／B５／オフ／44Ｐ／700円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール＋返信用封筒／〒463-0004　愛知県名古屋市守山区吉根松洞3254-127　岩田優子（発行：DSM・デンジャー戦隊ゲーム支部）

鼎





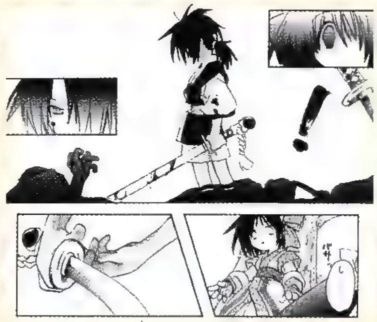
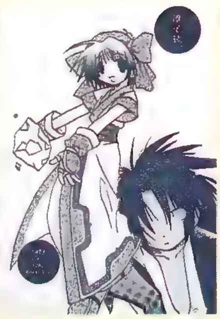
●侍魂、風間本。蒼月誕生日お祝い本ですが、“3人仲よし”のものが描きたくて作りました。／B５／オフ／36Ｐ／350円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒431-3113　静岡県浜松市大瀬町2261　斉藤方「ZEP」（発行：Zephyr）

PEACE



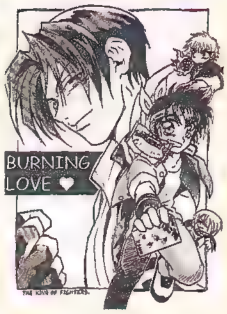

●K'と京が中心のギャグ＆ほのぼのKOF本。草薙京のことがどうしても気になるK'は、炎の制御が利かなくて倒れてしまった…！／A5／オフ／44P／400円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒035-0081　青森県むつ市並川町14-12　井塚千春（発行：POF）

誰そ彼

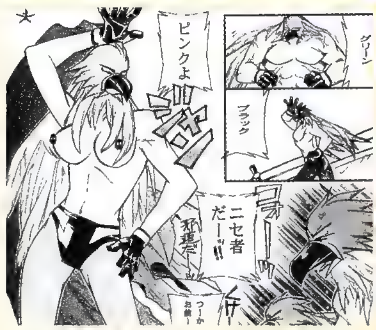
●サムスピの黒閑丸×緑リムルル本♡　とにかくこの2人がお好きな方へ！／B5／オフ／24P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒232-0066　神奈川県横浜市南区六ツ川1-70-2-406　斉藤方山鳥（発行：Echo White内将軍' S 陣営）

BURNUNG LOVE♥

●KOF'98,'99ごちゃまぜオールギャグ本。京、真吾、庵、オロチチームが多め。／A5／オフ／28P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒223-0055　神奈川県横浜市港北区綱島上町133　田中美知代（発行：中国犬）

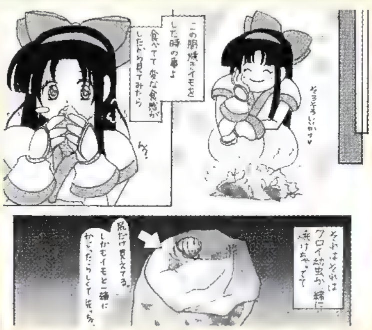
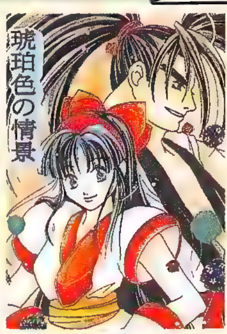
STRIKE SHOT





●餓狼MOW本。ロック、テリーをメインに、なぜかロドリゲスとグリフォンの出番も妙に多い。アメコミ調漂うバカギャグのオンパレード。／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋180円切手／〒302-0034　茨城県取手市戸頭2-20-7　石川雅未（発行：Heaven's Blood&GUN-SHOP）

琥珀色の情景

●シリーズごちゃまぜの侍本。ショートギャグとシリアスがメイン。ナコルル、覇王丸が多め。新章ネタもあります！／B5／オフ／36P／500円無記名小為替＋200円切手／〒421-0304　静岡県榛原郡吉田町神戸4306-18　大石雅子（発行：サーバルMARKET）

JUNKFOOD



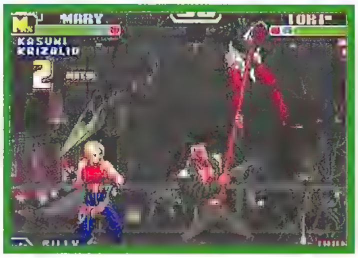

●とにかく笑いたい人に読んで欲しいKOF本。ちょっとホモテイスト入ってますが、カップリング関係なく、いろんな方に読んでもらいたいです。／B5／オフ／20P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒700-0952　岡山県岡山市平田151-107　平松幸恵（発行：平家）

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルのNFストーリーをつけてみよう！みんなの意表をつきまくれ!!

弱点発覚！俺、泣くの巻

6月号の46ページ、ビリー紹介部分の真ん中の写真より。



庵「ビリーッ頼む！　降ろしてくれ！　俺は高いところがキライなんだあぁー（涙）」
ビリー「うるせえ！　95ん時の仕返しだっオラァ！」
庵「うわぁ〜ん」
マリー「…あんたたち…バカ？」
　のように見えます（笑）。
★PN／雪谷薫（兵庫県）

編：これは新事実、庵の弱点みっけー！　微妙に揺さぶられてフラフラすると恐怖感倍増。ビリーも、ここぞばかりにいたぶってますな。そろそろおろしてあげたら？　庵くんが、ぷんぷんしちゃいますよ？　マリーも愛想つかしてないで、早く助けてあげなさい！（山田）

初恋のあの人は香ばしい香りの巻

6月号の45ページ、麻宮アテナ紹介部分の写真より。



京-1「香澄…」
香澄「なんですか？　京-1さん」
京-1「実はオレ、お前のことが…」
アテナ（ダッシュで走ってくる）
アテナ「サイコソード！」
香澄「きゃあぁぁぁ…！」
アテナ「京-1さんは私のものよ！　消えなさいっ！」
京-1「あ…ああ…香澄ーっ！　オレの初恋があぁーっ！」
●PN／月夜大蛇血狂庵（大阪府）

編：なんだかドラマを観ているような心境。アテナの実力行使で京-1の初恋はむなしく散った。
　…でもアテナも可愛いからまぁいっか（よくない）。香澄の気持ちはどうだったんだろう？　何も語られないまま彼女はお空にのぼっていった。アテナの勝利！（山田）

俺様真ん中幼児的思考の巻

6月号49ページのクリザリッド紹介部分中央の写真より。



クリザリッド「ええい邪魔だ！　俺がカメラに写らんだろうが！」
真吾「ちょ、ちょっと、やめてくださいよ！　僕だって写りたいんだから！」
　…てな感じに見えました。
●PN／満狼（岡山県）

編：どっちも目立ちたがり屋なんだろうか。遠足や修学旅行時の集合写真最前列のような、小規模で醜い攻防がくり広げられております！
　力でねじ伏せようとするクリザリッドに対し、真吾は足をからめてふんばってみたり。大人しく並べ！（山田）

白昼堂々アイドルかつあげの巻

5月号の12ページ、京SP紹介部分の写真より。



アテナ「キャー！　何するんですかー!?」
リョウ「アイドルっつったら金持ちなんだろ？　少しは俺らにも分けろや」
京「俺もまた留年しちまったから、学費がやべーんだよ！」
　リョウと京がアテナにかつあげ（死）しているように見えます。やめてあげてください（泣）。
●PN／那月凛（滋賀県）

編：なんていけない子たちなんでしょう！　2人そろってアイドルに手を出すなんて、はっきりいって死刑！　秒殺だわ！　しかも、リョウはともかく京の「学費」ってなによ！　人から巻きあげたお金で高校通ってどうするの、滅多にいかないクセに（さりげなく稲葉様風）！
　という訳でよい子の皆さん、かつあげはダメよ〜♡（山田）

巫女の彼女に首ったけの巻

6月号45ページ、ちずるの紹介部分右下の写真より。



京「なぁ神楽ぁメシおごってくれよぉ」
ちずる「何いってるの？　私はこれからK'とデートなのよ」
K'「てめぇにはユキってヤツがいるだろ？」
　と見えました。ちずるモテモテっスね。
●PN／ミナミ翼（神奈川県）

編：2人のイイ男に挟まれて、ちずるご満悦。

「はぁ～、美しいって罪ね。こんないたいけな坊やたちを私のために争わせるなんて（以下略）」年頃の男の子は年上のお姉さまタイプに弱いのでしょうか？（山田）

お金落ちてたらとにかく拾えの巻

6月号の46ページ、山崎竜二の紹介部分一番上の写真より。
山崎「お？ こんなところに500円落ちてるぜ。さっそくいただくか！」
リョウ「何!? 500円だと!? ちょっと待て！ 今帯をしめるから…」
山崎「何いってんだよ！ こういうのは早い者勝ちって決まってんだよ！」
リョウ「くそ！ ステーキが…」



マリー「ハァ…。もうこういうネタ飽きたわ」
●PN／水名神七瀬（神奈川県）

編：誰よりも早く、落ちている500円を拾う。山崎の腕を持ってすればたやすいこと。というわけでリョウはあきらめなさいね。大体このご時世、500円じゃステーキ食べられないよ。
この手のネタには飽きたといっときながら送ってくれた、水名神七瀬さんに温かい拍手。（山田）

げんこつ痛いの泣いちゃうの巻

5月号の12ページ、大門の紹介部分左の写真より。
大門「グオー！ もう怒ったぞー！ ワシのゲンコツをくらえー！」

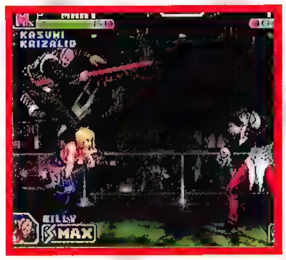


レオナ「ウッウッ…ごめんなさい（泣）」
ロバート「…まあまあ大門、許してやれや。子供のしたことやないか」
…という風に見えます。それより、レオナは一体何をしたんだ？
●PN／三村さき（埼玉県）

編：なんというか、絶妙。いかにもゲンコツかましそうな大門をさりげなく止めてる感じ。さすがのレオナも大門にゲンコツされたら頭割れちゃうもんね。
ところで、レオナは何をしたの？ 大門が地雷震やろうとしたら足元にイヤリング爆弾が落ちてたとか。（山田）

明かされる秘密 庵赤面の巻

6月号46ページ、ビリー紹介部分上の写真より。
マリー「ハ～イ八神ちょっと聞いて！ あなただけ特別にビリーの秘密を教えてあげるわん♡
ビリーってば…小学3年生になるまでおねしょしてたんだってよ～」



ビリー「バカ～！ あれほどいっちゃヤダっていったのにい～！」
庵「…（赤面）」
画面暗転。
●PN／堕落桃色（東京都）

編：ご愁傷様です。…っていうか、なんでマリーがそんなこと知ってるの？ そしてなんでビリーはそこはかとなくうれしそうなの？ そしてそして、なんで庵が赤面するの!?（山田）

というわけで、今回は2ページに渡ってお届けしました。
あまりにもKOFネタが多かったため、なんとなくKOF特集にしてみました。次は餓狼でもやりましょうかね…。
皆様の素晴らしい作品、お待ちしております。よろしくね～♡

愛のてほどきR

今回いきなりどど～んとパワーアップの拡大バージョンでお届けしますこのコーナー、読者の皆様から寄せられた面白写真をさくさく紹介したいと思います。
「写真を見た瞬間なぜか超納得！」編ナリ～！

改造の真髄！人間から車に進化

新聞を読んでいたらこんなのを見つけました。
「タイプB」ってことは、KOFに出ているマキシマはタイプAで、改造手術により車に変身できるようになったとか…？
●PN／弥生優（山形県）

編：見れば見るほど納得してしまう一品。K'がピンチになると、すかさずこれに変身してかけつけるのさ！
…でもよく見ると「下取り32・8万円」とか書いてるぞ!? これは一体どういうことなんだ！
今時ベージュなんて目にやさしいボディ・カラーでAT車。しかも来年即車検という何かと親切で（嘘）エコロジックな未来カー（大嘘）だというのに！
しかも「現状渡し」！ やっぱりネスツが売ってしまったんだろうか？ それともまさかK'が…？
…マキシマ、無念。（山田）



4年式 マキシマ タイプB
ベージュ・車検13年9月・A/T

改造の真髄！人間から車に進化

こんなものを見つけてしまいました！
このレストランではきっと、いおりんが献身的に接してくれているのでしょう。（しかもエプロン姿で）。
これこそまさに「夢の庵」！ ちなみに女性スタッフ募集中らしいです
●PN／史条周（大阪府）



編：庵ファンの女の子が見たら意味もなく興奮してしまうようなお名前ですな。
「夢」ではなく、あえて「ゆめの庵」と平仮名で表記。意味は…よく分からないけれど、とにかく中に入ると満面の笑みを浮かべたコック庵、ウェイター庵、ウェイトレス庵（ミスX）、そしてマスター（店長）庵が温かく迎えてくれるに違いないのだ！
「スペシャル八稚女Aランチセットでございます♡」なんていわれた日には、その名の通り「ゆめみごこち（あえて平仮名）」で昇天しちゃうんだろうな…。ぜひともいってみたい…。（山田）

最近『KOF』ネタ多いですねー！ やはりお蕎麦屋さん系統で庵ネタが充実している様子。
ここは1つ、奇抜さを狙った力作（違う）をお願いします♡

餓狼ZONE

餓狼開発者が贈る素敵なポエム第8弾！

餓狼スタッフが餓狼ファンに贈る「餓狼ZONE」。今月もゆき三さんがポエムを書いてくれたぞ。マルコのイラストも一緒に楽しんでもらいたい。そして一言コメントでは、衝撃の緊急展開が…!?

『マルコ編』　BYゆき三

トリとレスラー　判別不能
色香に惑って　五里霧中
看板持ち出し　[illegible]
カインも　ツッ[illegible]
噛みそ　マッスる

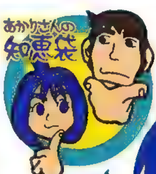


●一言コメント
ゆき三の[illegible]
理不尽な[illegible]ていた。
いつまでも[illegible]の能。
ゆき三は走り出した。
兄の背中を追いかけるのはもうやめた！
途端に目前に広がる新しい世界。
「これからは私達の道を！
行くよッ　イトカツ（実物）！」
第一部　完

月華ZONE

今回からカードファイターズのカードを紹介

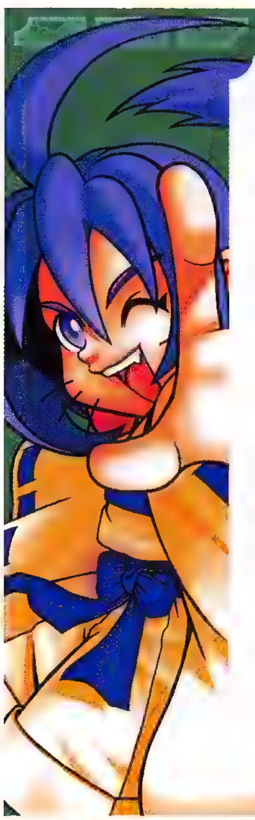
あかりと十三の漫才コンビが読者に贈る、「あかりさんの知恵袋」。今回からはカードファイターズに登場するカードの紹介をしてくれるぞ。



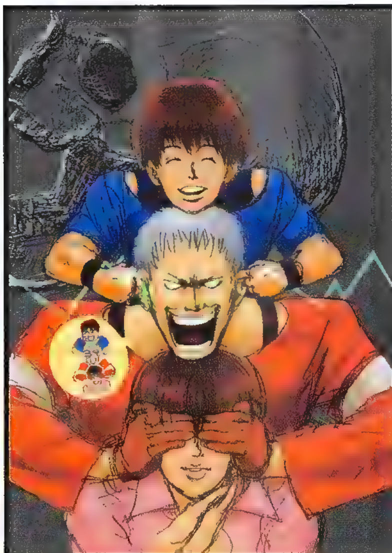


■第八回「カードファイターズ2」

あかり：あー、そろそろ話題にのぼるころぜよ
十三　：…なんや？何が話題にのぼるんや？
あかり：「カードファイターズ2」
十三　：え？出るんか？
あかり：知らん！
十三　：ズコー！
あかり：てなわけで、今回からカードファイターズのカードの紹介でもしようかなぁと思ってるぜよ！
十三　：訳わからん…
あかり：まずは、S-105「アカリ」ぜよ！
十三　：いきなりPS版キャラ！？
あかり：このカードの■能力、「ポンタのハッパ」は使いようではお得じゃき！試してみるぜよ！
…それにしても、狸の「ポンタ」はハンサムじゃき！
十三　：なぁお嬢、さっきからしゃべりかた変ちゃう？
あか狸：そんなことないぜよ！いっつも通りじゃき！！
十三　：…そうかのう？



KOF ZONE



オロチ編突入！ KOF用語辞典～

今月のKOF用語辞典は
前回から引き続き【お】編！
開発スタッフQ&Aコーナーでは
気になるキャラクターの年齢設定について
開発スタッフに聞いてみた

KOF'99用語辞典【お】

◆おやじチーム：KOF'98におけるチームの一つ。チーム構成はタクマ・サカザキ、ハイデルン、草薙柴舟の3人。『スペシャルエディション』である'98ならではの夢の取り合わせ。〈参照〉草薙柴舟、タクマ・サカザキ、ハイデルン

◆オロチ：地球絶対意思。太古の昔、オロチ一族を取りまとめ、この世の一切を無に帰そうとした。その際、『払う者・草薙』、『護る者・八尺瓊』、『封ずる者・八咫』の3者（総称して三種の神器と呼ばれた）が現われ、オロチおよびオロチ八傑集を封じこめてしまったとされている。〈参照〉オロチ八傑集、三種の神器、八尺瓊、八咫

◆オロチ一族：オロチをたたえあがめる者たちで構成されている一族の総称。〈参照〉オロチ、オロチ八傑集

開発スタッフQ&Aコーナー

Q：ウィップが16歳？ ウィップとK'が姉弟だとすると、ウイップが16歳、K'が16～18歳なので本当は兄妹なのではないですか？
新潟県／みちゃったさん

A：設定の時点からみなさん引っかかるんだろうなぁ、なんて思っていましたが、このような質問は何度か受けています。というわけで、お答えします。

ウィップの所属する傭兵部隊では、個人情報に関しての管理は部隊ごとにお任せといった形を取っています。ですから、その人が16歳といえば16歳であると理解します。基本的には。

したがってアックス小隊にしても、ハイデルンにしても、ウィップの自己申告による素性に関しては、根ほり葉ほりということはしなかったようです。

ま、仮に素性を事細かに調べたところで、ウィップは皆さんもご存じのようにネスツの側だった人です。偽りのプロフィールを本物の様に見せることなど『わけない！』のですね。

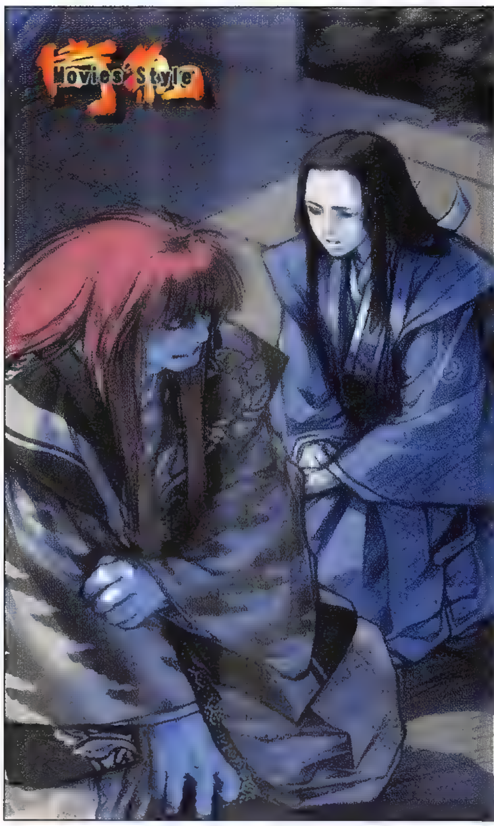
それと、K'に比べて若く見えるというところですが、K'はネスツの改造人間です。ネスツにいたウィップに関しても…というところでご勘弁を。

●KOF開発スタッフへの質問はNF『KOF ZONE係』まで！

サムスピ ZONE

その後のストーリー紹介5回目を迎える今回は千両狂死郎の巻!!

千両狂死郎。
争乱の時代、歌舞伎に生きた彼がさまざまな出会いと別れの果て、巡り会った運命の女性とは？



剣客風説草紙

月の明かりが僅かに夜の暗さを和らげている。片田舎の寺の敷地に建てられた俄作りの舞台はその中にひっそりとあった。

その舞台の中央に千両　狂死郎は胡座をかいてひとり、物思いにふけっていた。

どの位の時間が過ぎたのだろうか、石の様にじっと動かない狂死郎に一人の女が声をかけた。

「何を、そんなに悩んでおられるのですか？」

しかし、答えない。さらに続く女の声。

「あの、いさかいのことでしょうか…？」

その言葉にびく、と反応する狂死郎。暫くして、貝のように閉じていた口を開き、語り始めた。

「わしは、己の舞で観客の、人の心を打ち、天下泰平の世を作り出すつもりじゃった。しかし、実際はどうじゃ…。」

豊作祈願の祭りに是非、あなた様の舞を。と、この地へ呼ばれた狂死郎は、阿国とともに舞を披露し、絶賛をうけた。お互い笑い合い、くつろぎ、楽しみあう村人たちを見た狂死郎は、己の舞を誇りに思った。

しかし、その翌日、水門の権利を巡って2人の村人が争いをおこし、死者が出たのだ。

「所詮、わしの舞はそんなものなのか…。人を救えないのか、無力なのか…。」

声を振るわせ、落胆の表情を浮かべる。

「何を言われます。あなたは、私を救ってくれたではありませんか！

私に阿国という新しい名前と、新しい生き方を与えてくれたではありませんか。」

そういうと、女は狂死郎にそっと寄りかかった。女の目にうっすら浮かぶ涙を見て狂死郎は、

「そうで…あったな。すまん、阿国。わしは、お前を救えたこと、お前が傍にいてくれることを誇りに、これからも舞ってゆこうぞ。」

そういうと狂死郎はそっと、女の肩を抱き寄せた。

（終わり）

※このページの制作はSNK開発スタッフによるものです。

NEW キャラクターテキスト Vol.11

華麗なる足技に注目！ キム・カッファンに大接近!!

キム・カッファン



プロフィール

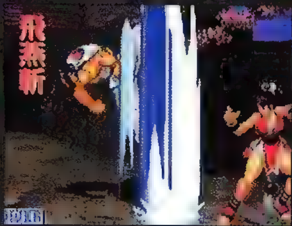
格闘スタイル：テコンドー
誕生日：12月21日
年齢：30歳
出身地：韓国
血液型：A型
身長：176cm
体重：78kg
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼き肉
得意なスポーツ：体操
大切な物：妻・2人の息子
嫌いな物：悪

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回6位	第2回12位	第3回10位	第4回8位	第5回5位
第6回5位	第7回29位	第8回34位	第9回53位	第10回36位

悪は許さん!!

必殺技



キムおなじみの対空技。しゃがんでタメたあと、一気に蹴りあげる



前方に移動をしつつ蹴り（かかと落とし？）をくり出す



ジャンプして相手を蹴り落とす



その名の通り、蹴りによる三段攻撃

ポーズ



闘いが終わったら礼！ 礼儀は大切



「悪は許さん！」気合い充分！

ストライカー動作



上空より突進、相手を垂直に打ち上げる

相関キャラ

チャン＆チョイ



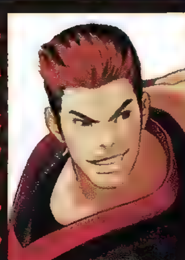
ＫＯＦではおなじみキムの愛弟子たち。だんだん現在の生活になじんできているご様子。更正間近!?

ジョン・フーン



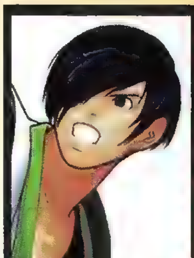
キムと同門であり、友達でありライバル。しかしジョンの方は認めていないらしい。アテナの大ファン。

キム・ドンファン



キムのあとをくっついていた息子たちも立派に成長。長男ドンファンの方は少々軟派な性格。

キム・ジェイフン



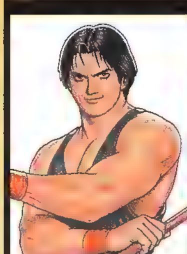
キムの次男ジェイフンは、マジメで父の理想をきちんと受け継ぎ、正義を愛する心は父以上…かも？

キム・スイル



『風雲STB』の主人公で、キム・カッファンの子孫。テコンドーに棒術を取り入れた戦闘スタイルで闘う。

ホンフゥ



香港警察の刑事。キムには親友だと思われているらしいが、ホンフゥはキムの真面目さに迷惑しているとか。

※プロフィールは『THE KING OF FIGTHES'99』のものです。
人気投票の順位は総合順位です。



片足を回転させるようにして、相手を転ばせる下段技



スライディングで相手を倒す飛翔脚の派生技



ジャンプして両足から交互に蹴りをくり出す



相手を浮かせたあとに切れるような蹴りで一気に叩き落とす空砂塵の派生技



体全体を回転させつつ蹴りを放つ。対空技にも使えるぞ

オーバードライブパワー



地上から空中までラッシュ！　相手は息をつくヒマもないまま撃沈



相手をボコボコに蹴り倒す！　フィニッシュには鳳凰が舞う！

潜在能力



ねりチャギの超強力版。右足で大きく弧を描くように相手を蹴り倒す



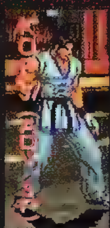
天で舞うがごとく、空中で無数の蹴りを浴びせる

超必殺技

衣装



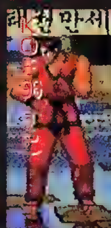
通称「黒キム」。大人の魅力



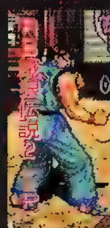
こちらも割と見やすいカラー



同じ赤でも裾部分が微妙に違う



こちらも目を引く情熱の赤？



道着ではちょっと珍しいカラー



裾も同系色で落ち着いた雰囲気



まぶしい白さが基本カラー



紺の布地。裾の赤がポイント？



「まあ仕方ないかな」腰に手をあて微妙な心境



子供たちも一緒に悔しい表情。次こそは…！

己の正義に生きる男 キム・カッファンに迫る

ご存知の通り、キム・カッファンといえば、テコンドーの世界で彼を倒せる者は、今後10年間は現れないだろうと評されるほどの実力の持ち主である。

彼はテコンドーこそ世界最強の武術だと信じてやまない。

「私の闘いはテコンドーの強さを証明するためのものです。私が愛する国、愛すべき人々の自信につながればいいと思っています」

本当の強さとは？ 息子たちの教育

キムのテコンドーに対する熱い思いは彼の息子たち、ドンファンやジェイフンにも受け継がれている。

キムはKOFへ息子たちを一緒に連れていき、自分が闘う姿を通じて本当の強さとはどういうものなのかを教えようとしている。いつかは自分のように、いやそれ以上にテコンドーを愛し、正義を愛し、本当の強さを身につけるその日を夢見ながら…。



「テコンドーこそ世界最強の武術です！」キムはその身を持って証明した

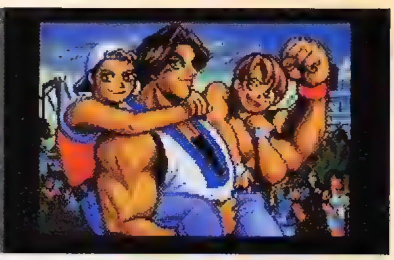
毎日が更正の日々… 『KOF』の仲間たち

さて、キムがKOFに参加するようになる経緯だが、やはり正義に生きる男、'94年にKOFの招待状が届くと、早速仲間を探しに出かけるのだが、キムの前に現れた男たちすなわち「切り裂き魔」のチョイ・ボンゲ、「障害と器物破損の常習犯」チャン・コーハンを捕獲し、更正という名目で（半ば無理矢理）KOFに参加するようになる。

初めはキムから逃げ出す方法を必死に模索していた彼らだったが、厳しい修行こそ、キムの温かい愛情表現なのではないかと気づきはじめてからは、この生活もまんざら悪くはないといったような考え方ができるようになっていた。意外にも着々と彼らの更正は進んでいるのかもしれない…。

その割には毎年EDはあの調子。おまけに「ジョン・フーン」という新たな強敵も現れ、キムも闘志を燃やしているようだ。

結局、チャンもチョイも、キムの更正呪縛からは決して逃れられない運命なのだろう。



何よりも息子たちのために、そして正義のために闘う！

父の志を胸に刻み 新たな旅立ち

餓狼シリーズ最新作『餓狼MOW』では月日が流れ、たくましく成長したドンファン、ジェイフンの晴れ姿を見ることができる。

2人とも父の志をしっかり受け継ぎ、実力をめきめきと発揮している。KOFで自慢の息子たちが闘う姿を見て、キムは何を思っているのだろうか…。息子たちの今後の活躍に期待！



『KOF'99』EDより。こんなことになったらヤバイって！

設定原画

開発者様からの一言

………キム・カッファンの特徴でございますか？
格好のよい男前、ナイスガイ、二人の子持ち、正義が好き、焼肉が好き………色々ございますなぁ…。
ただ、1つだけというのならやはり――「テコンドー使い」という設定でございます。

　という訳で、思い起こせば『餓狼２』の開発当初…。
キム・カッファンの前身となるその男は今のキムからは想像も出来ない様な、うだつの上がらないオッサンでした。
「キム・ハイフォン」と名づけられたそのキャラクターは黄色の胴着も目に痛々しく、ニュートラル動作も正面向いたり背中見せたりと忙しいキャラだったのですが、僕たちはそんな彼を「テコンドーのオヤジ」と呼んで、こよなく愛していました。

　しかし、ある日を境に彼に大きな変化が訪れました。「こんなんじゃ韓国では人気でないよ」その韓国からきた偉い人は、その言葉を残して颯爽と去られました。

　それから数ヶ月後、画面からは僕たちが愛したあのオヤジはいなくなって、かわりに今のキムが動いていたのです。
ちなみに「キム・カッファン」という名前は、その韓国の偉い人から頂きました。さらに「ジェイフン」と「ドンファン」はその方の息子の名前から頂きました。

　では、これからもキム親子を末永くプレイしてあげてください。

Q&Aコーナー

キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q 焼き肉の中で好きな肉の種類は何ですか？

A 焼き肉なら何でも好きです。

Q カラオケで得意な曲は何ですか？

A 韓国の曲なら何でも好きです。

Q 試合の時に心がけていることは何ですか？

A フェアなプレイで己に打ち勝つ！

Q ジェイフンに比べて不真面目な態度のドンファンをどう思ってますか？

A もちろん誇りは持っているが、実はキムはテコンドーが全てとは思っていません。むしろドンファンが稽古以上に大事なモノ（家族とか友情など）に気付いていることを嬉しく感じています。しかし、それでも「もう少し真面目になってくれたらな…」と、頭を抱えているのも事実です。

Q 餓狼MOWではキムは何をしていますか？

A 自分の道場で門下生の指導をしています。（試合には出場しないものの、息子たちが出る大会は、こっそり見に行っているらしい）



～餓狼伝説SP～
（CV／橋本さとし）



～RB餓狼伝説～
（CV／橋本さとし）

主なエンディング集



更正終了!?　さすがに涙を流して喜んでますが、このあと悲劇が



息子たちと凱旋！　出迎えの人々の中に、チャン&チョイの姿が

▶NEWキャラクターテキスト

必殺技一覧表	餓狼2	餓狼SP	KOF'94	KOF'95	RB餓狼	KOF'96	RBSP	KOF'97	RB2	KOF'98	餓狼WA	KOF'99
必殺技												
半月斬	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
飛燕斬	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
空砂塵					○	○	○	○	○	○	○	
天昇斬											○	
飛翔脚	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
戒脚											○	
覇気脚							○		○	○	○	○
三連撃										○		
流星落				○		○		○		○		○
超必殺技												
鳳凰脚	○	○	○	○		○		○		○		○
鳳凰天舞脚					○		○	○	○	○	○	○
鳳凰天昇脚												
潜在能力												
鳳凰脚					○		○		○			
オーバードライブパワー												
鳳凰脚											○	





～RB餓狼伝説SP～
（CV／橋本さとし）



～KOF'97～
（CV／橋本さとし）





～KOF'99～
（CV／橋本さとし）



～餓狼伝説WA～
（CV／橋本さとし）

特選メッセージ

KOF'95
●勝利メッセージ
・いいセンスを持っているが、精神が歪んでいる! 私と来るか!? （VSライバルチーム）

RB餓狼伝説
●勝利メッセージ
・大丈夫か? ブレンダさんに手当してもらいなさい （VSホンフゥ）

KOF'96
●勝利メッセージ
・草薙君! 見たまえ! 戦うことの真の意味を理解した瞳の輝きを! （VS主人公チーム）

RB餓狼伝説SP
・バカモン!! 親の教育がなってないようだな! （VS秦兄弟）

KOF'99
●勝利メッセージ
・手の内を見透かされていますね。ハハハ、長い付き合いも善し悪しです。（VS餓狼伝説チーム）
・技の切れ味も変わっていませんね。昔を思い出しましたよ、ジョンさん （VSジョン・フーン）

次号予告

次回のNEWキャラクターテキストは、餓狼シリーズからあのギース・ハワードが登場。彼の圧倒的な強さの秘密を、テリーとの因縁もからめて紹介! 次回もお楽しみに。



お互いの教育論を展開していた2人。決着がつくにはまだ時間がかかりそう



秦兄弟とさわやかな汗を流す。なんだか息子が増えたような気分



愛する息子たち、そして愛弟子とともに決めポーズ!

ネオジオ関連サイト特集

誰よりも先に知りたい情報はインターネットでGETだぜ！

パソコンの普及や通信機能を備えた家庭用ゲーム機器の登場により、利用者人口の急激な増加を見せているインターネット。部屋にいながらにして世界中の情報をキャッチできるのが魅力だ。今回はネオジオに関連したホームページを厳選して紹介するぞ！

SNK http://www.neogeo.co.jp

やはりネオジオといえば、SNKのオフィシャルホームページ。

気になる新作ゲームの情報が毎日のように更新されているぞ。

編集部のお薦めは『ガンバレねおぼけくん（仮）』のオフィシャルページ。雑誌では見ることのできない『ねおぼけくんの日記』が公開されている。

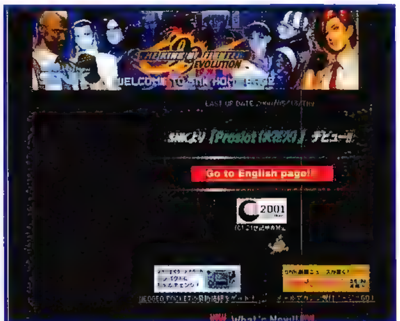
また直営店情報では、ネオジオワールドやネオジオランド、ネオジオボウルなどのSNK直営店の情報もチェックできるぞ。

メールマガジンSNK HOT PRESS受付けページに登録すれば、SNKの新着情報が定期的に送られてくるので、忘れずにチェックしておきたい。

ちなみにSNKサポータースクラブへの入会手続きも、このサイトでおこなえるようになっている。



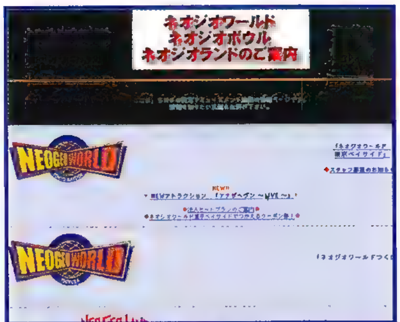
ねおぼけくんの隠された秘密が明らかに？



ネオジオファンなら忘れずに毎日チェックしたい



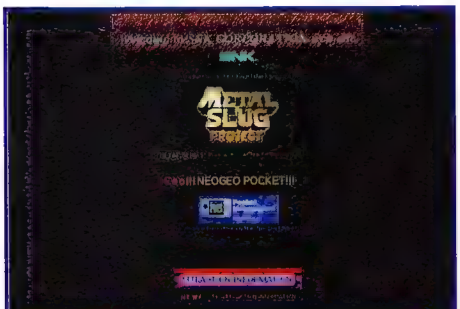
新作だけじゃなく昔のゲーム情報だってバッチリ



直営店のイベント情報も公開されている



SNKサポータースクラブへ入会すれば様々な特典がある



英語版のサイトも用意されている。英語の勉強になるね



無料メールマガジンの購読申し込みができる

ADK

http://www.bekkoame.ne.jp/^adk

『ワールドヒーローズ』シリーズや『ティンクルスタースプライツ』などで、ネオジオファンにはすっかりおなじみなADKの公式ページ。

新作のゲーム情報はもちろん、ネオジオポケットの情報を集めたコーナーもボリューム満点だ。

携帯ゲーム機器『ポケットエステ』『ポケットキャディ』『ポケットウォーク』などの情報も充実している。

最近では総合アミューズメントコンテンツ『Zチャンネル』サービスを開始しており、インターネットを活用した、様々なジャンルの情報提供活動もおこなっている。

またゲームソフト通信販売のコーナーも用意されているので、手に入れられなかったソフトを購入することもできるぞ。

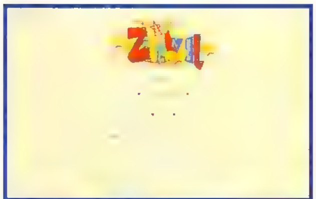
ゲームソフトがインターネットで購入できるなんてカッコイイよね。



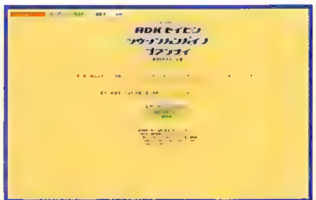
ネオジオポケットユーザーならぜひチェックしたい



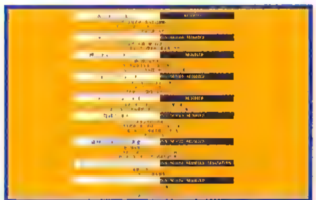
様々なニュースソースを集めたゲームファン以外にもお勧めのサイト



「Zチャンネル」でいろんな情報をゲットしよう



インターネットでお買いものできる



ビデオゲームラインナップで情報収集を忘れずに

アルゼ

http://www.aruze.com/

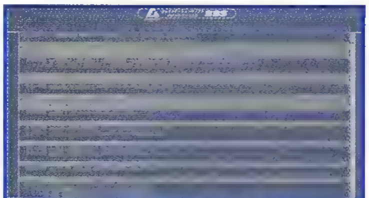
『パチスロ アルゼ王国ポケット』シリーズで有名なアルゼの公式ホームページ。

ネオポケ版最新作『パチスロ アルゼ王国ポケット ポルカノ2』の情報も公開。

掲示板は、ファン同士の情報交換と交流の場としてアットホームな雰囲気を作り出している。

また大人気のパチスロ機種『アステカ』の着メロデータも提供しているぞ。

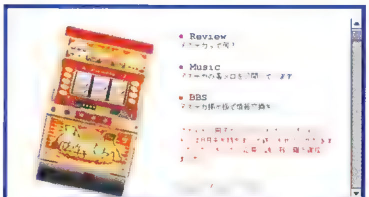
パチスロファンなら一度は覗いてみたいページだね。



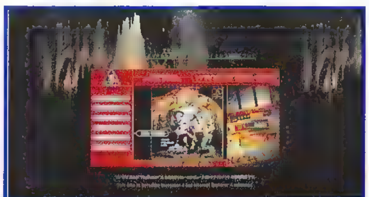
掲示板にはパチスロファンによる熱いカキコミがギッシリ！



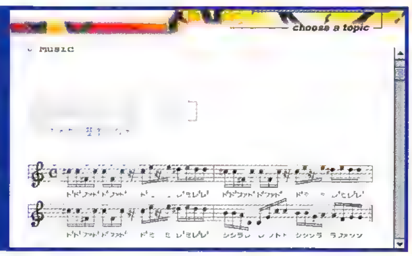
アルゼ王国のシンボルキャラクターがお出迎えしてくれる



人気パチスロ機種のオフィシャル情報はここでゲットしよう！



パチスロファンなら見逃せない情報ばかりだ



アステカのBGMが着メロに

セガ

http://www.sega.co.jp/

SNKとクロスライセンス契約を結んでいる、セガの公式ホームページ。

ゲームの新作情報がたっぷり用意されているぞ。

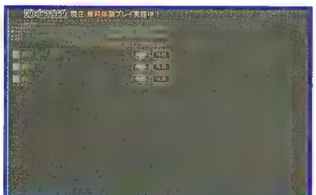
通信機能を持つ家庭用ハード機器を提供しているだけあって、ゲームの情報だけに限らずバラエティ豊かなコンテンツが揃えられている。

『ドリームライブラリ』と呼ばれるソフト配信サービスを使えば、自宅にいながらにして配信されるゲームを楽しむこともできる。

将来的にはドリームキャストを通して、ネオジオポケットへのデータ配信なども可能になるかも？

またメールマガジン「セガエクスプレス」に登録すれば、セガの新作ゲーム情報が、自動的に送られてくるぞ。

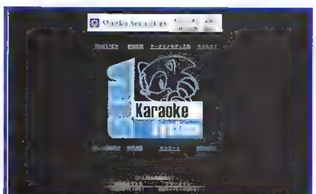
他にもセガの直営店ジョイポリス情報やセガカラの新譜情報など、様々なコンテンツが目白押しだ。



これが噂のソフト配信サービス「ドリームライブラリ」



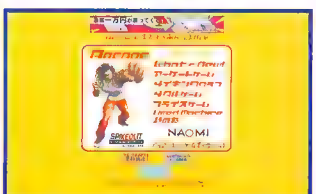
セガのマスコットキャラクター、ソニックが目印



カラオケなどゲーム以外の情報もたっぷり用意されているぞ



メールマガジンは無料で楽しめる

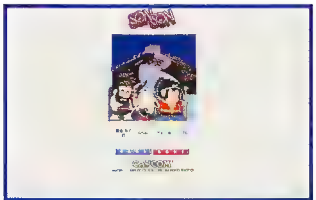


やっぱり気になるのは新作ゲームの紹介コーナー

カプコン

http://www.capcom.co.jp

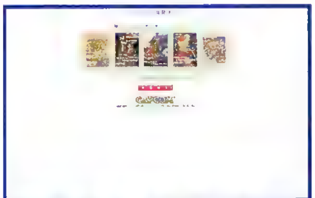
「SNK VS.CAPCOM」シリーズで、SNKと強力タッグを組んだカプコンの公式ホームページ。
　最新のゲーム情報はもちろんのこと、昔の懐かしいゲームの画像を集めたギャラリーも見応え充分。
　気になる新作「CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」の情報もバッチリ、チェックできるぞ。
　グリーティングカードのコーナーでは、プレゼントにピッタリなカードが豊富に用意されている。ゲーム好きの友人に贈ってあげると、きっと喜ばれるだろう。
　直営店プラザカプコンのイベント情報も充実。
　FAXサービスコーナーや、公式ファンクラブのカプコンフレンドリークラブ入会案内コーナーもあり、格闘ゲームファンにはたまらないページとなっている。

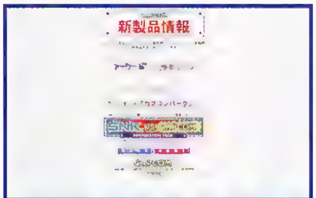

懐かしいゲームのイラストもある



格ゲーファンなら見逃せない


特典いっぱいのファンクラブ


素敵なグリーティングカードで友達をビックリさせよう

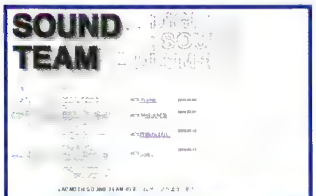


やっぱり気になる新作ゲーム情報

サクノス

http://www.sacnoth.co.jp

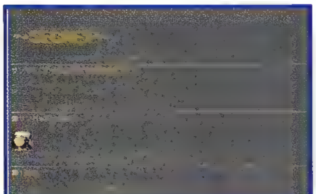
『KOUDELKA』や『DIVE ARERT』で有名なサクノスの公式ホームページ。
　このサイトにはノーマルバージョンとダイナミックHTMLバージョンがあって、ダイナミックHTMLバージョンでは迫力のあるエフェクトで楽しませてくれる。
　もちろんノーマルバージョンでも、気になる情報はしっかりチェックできるから安心しよう。
　サウンドルームではサクノスサウンドチームの日記や作曲についての貴重なお話などを楽しむことができる。
　また『KOUDELKA』関連商品コーナーでは、同ゲームのコミックや攻略本の情報が満載。
　人気ゲーム『ファーゼライ』のシークレットな情報もあり、ファンにはたまらないページになっている。



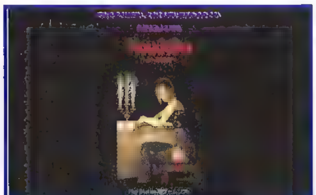
サウンドスタッフの本音が聞ける？



2つのバージョンが選べる


秘密の裏情報もあるぞ

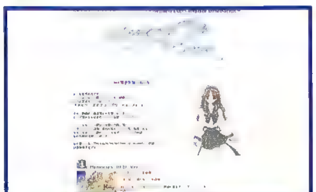

クーデルカ関連グッズがいっぱい！


雑誌では分からないゲームの情報

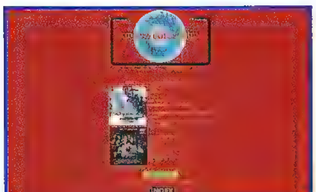
キッド

http://www.kid-game.co.jp/index1.html

『ポケットラブif』や『Memories Off Pure』などの美少女ゲームを、ネオジオポケットでリリースしているキッドの公式ホームページ。
　ネオジオポケットで発売されるキッドの気になるゲーム情報は、このホームページで調べよう。
　通信販売のコーナーでは、インターネットで一部のソフトを購入することもできるようになっているぞ。
　これならわざわざ遠くまで出かける必要がないから、とっても便利だ。
　BBSと呼ばれる掲示板には、ゲームに登場する女の子達への愛情であふれている。
　またゲームソフトだけでなく映像ソフトの分野にも展開しているキッドのホームページには、新作DVDソフトの紹介コーナーもあり、ゲームファン以外でも気になるところだろう。


新作予定タイトルがずらり


美少女ゲームファンにはたまらない


DVDの情報だってある


熱い思いが書きこまれる掲示板


キャラクターグッズも通信販売でゲット！

ウエップシステム
http://www.uepsys.com/

スノーボードを題材にした『COOL BOARDERS』シリーズで有名なウエップシステムのオフィシャルホームページ。

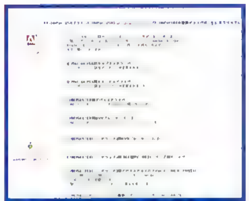
もちろんネオジオポケット版『クールボーダズポケット』の情報も公開されている。

このホームページにはiモードバージョンも用意されており、iモードに対応している携帯電話からでもホームページを見ることができる。

またウエップシステム関連の店舗情報や、マルチメディア事業部によるドライバアップデートサービスなど、ゲームユーザー以外にも役に立つコンテンツが満載、こちらも見逃せないぞ。



クールボーダーズの情報がたっぷりあるぞ


PCユーザーなら要チェックかも？

ビスコ
http://www.visco.co.jp/

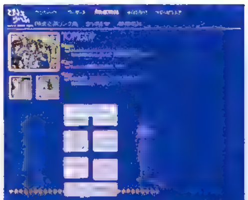
『BREAKERS』シリーズや『パズルdeポン！』などで有名なビスコの公式ホームページ。

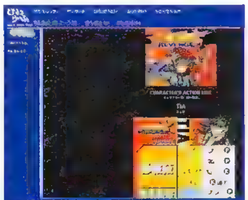
『BREAKERS』シリーズのインストカードなど、ファンにはたまらない画像が充実している。

もちろん新作ゲームソフトの情報もギッシリなので、しっかりチェックしないと取り残されてしまうぞ。

またゲームの関連商品を紹介してくれるページもあり、楽しいゲームライフを送る手助けになってくれる。

直接Eメールを送信できる「ゆうびんばこ」もあるので、開発スタッフの方に応援のメールなども送れるぞ。


気になる新作情報はあるかな？


「BREAKERS」の技表もあるぞ

サクセス
http://www.sucess.co.jp/

可愛い魔女コットンが人気のシューティングゲーム『コットン』シリーズで知られるサクセスのオフィシャルホームページ。

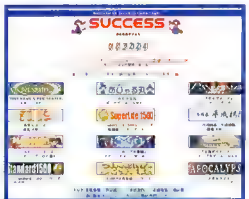
これまで様々なハードに移植されてきたシューティングの名作『コットン』。

ファンならチェックしておきたい情報が山盛りだぞ。

ゲームソフトの通信販売サービスもおこなっているので、気になる新作は、ここでチェックするのがいいだろう。

またダウンロードサービスもおこなっており、ゲームの一部を体験プレイすることもできるぞ。

ホームページならではのサービスをたっぷり堪能してもらいたい。



「コットン」以外のゲーム情報も充実している


とてもお得なダウンロードサービス

サイトロンアンドアート
http://www.scitron.co.jp/label/

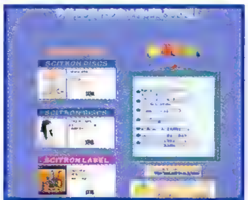
ゲームミュージックなどのCDを数多く発表しているサイトロンアンドアートの公式ホームページ。

最新のゲームCD情報は、ここでチェックしよう。

ネオジオファンなら『ねおちゅぴ』や『NEOGEO DJ STATION』の情報は絶対見逃せない。

iモードにも対応しているので、携帯電話で気軽に新譜情報を調べることが可能。

ダイレクトショップでは希望の商品を直接購入することもできる。近所にCDショップがなくて、好きなゲームの音楽CDがなかなか手に入らないというファンには嬉しいサービスだ。


ゲームミュージックファンにはオススメ！


気になる新譜情報が満載

ジーパラドットコム
http://www.gpara.com/

技術の進歩により、夢の話でしかなかったインターネットショッピングが現実ものになった。

ジーパラドットコムのホームページはインターネットで欲しいゲームを直接購入することができるショッピングサイトとして各方面から注目を集めている。

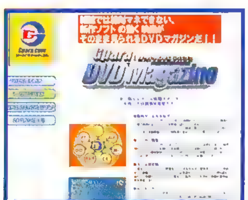
欲しいゲームのタイトルを入力すれば、自動的に検索してくれるのでとっても便利。

ゲームの販売だけじゃなく新作ソフトの情報を提供しているのも大きなポイントだ。

ネオジオポケットのコーナーもあるので、ネオポケユーザーならチェックしておきたいところだ。



これからのゲームはインターネットで買うのがトレンディ？



ネオポケのソフトも購入できる

ネオジオフリーク
http://www.neogeofreak.co.jp/

最後に紹介するのは、NEOGEOオフィシャル情報誌「ネオジオフリーク」の公式ホームページ。

本誌では決して載せられないネオジオフリーク編集部の謎が明かされる？

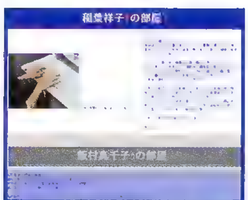
掲示板やチャットルームには本誌攻略スタッフや編集者がこっそり登場することもあるので要チェックだ。

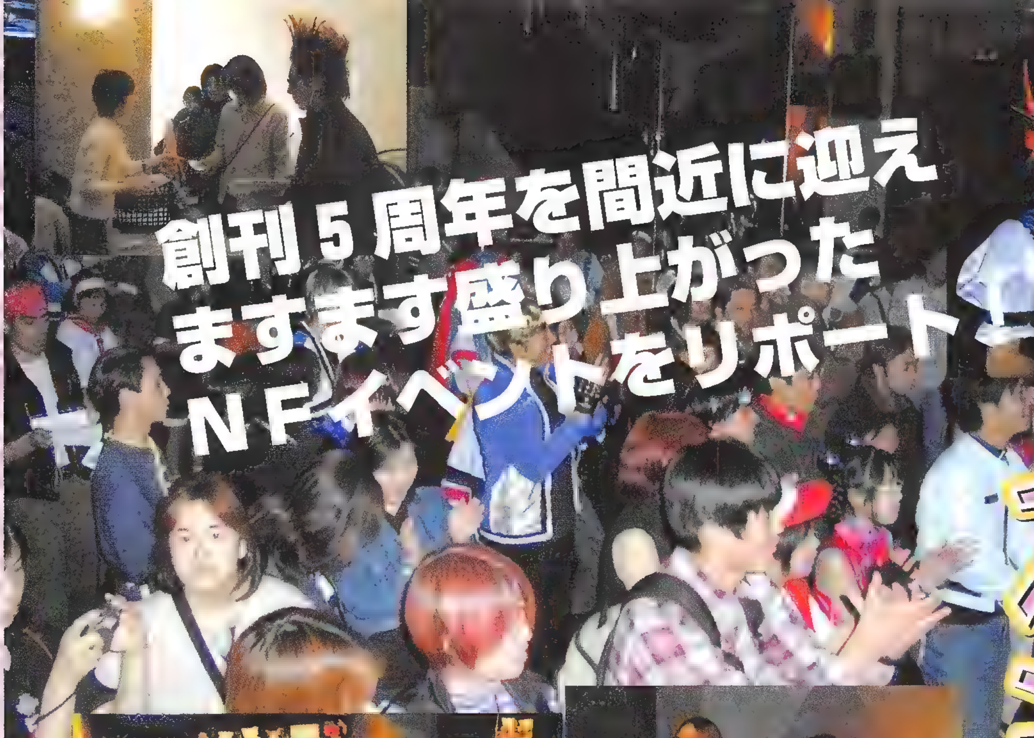
他には、本誌と同体裁の同人誌コーナーやNF会員専用のスペシャルページ、通信販売のコーナーなどを用意している。

Eメールによる読者コーナーへの投稿も、受付けているので、ジャンジャン送ってほしい。



メールでの読者投稿も受付け中


編集スタッフの日記などもあるぞ









創刊5周年を間近に迎え ますます盛り上がった NFイベントをリポート！

ネオジオフリーク スプリングスペシャル イベント リポート

去る4月16日（日）、東京・神楽坂にてネオジオフリーク・スプリングスペシャルイベントがおこなわれた。豪華ゲストのトークあり、コスプレコンテスト、ゲーム大会と、内容も盛りだくさん。その白熱ぶりをリポートするぞ！

陽射しもじょじょに暖かくなり、まさに春まっさかりの4月16日（日）。この日、東京・神楽坂のツインスターにてネオジオフリークのスプリングスペシャルイベントが開催された。

今回の目玉は何といっても、八神庵役の声優として人気の安井邦彦氏、そして本誌連載マンガ「タルいわ」が好評の、SNK宣伝課・中村はんこと中村昭夫氏を迎えてのトークライブ。

さらに、本誌最強攻略陣を交えての『餓狼MOW』ゲーム大会も開催。もちろん、昨年好評だったコスプレコンテストとビンゴ大会も予定されていた。

読者に会うことができるという期待と、無事に成功を収めることができるだろうかという不安を感じつつ、スタッフは慣れないイベントの準備に取りかかるのだった。

開演前から長蛇の列　スタッフもうれしい悲鳴

スタッフがまず目にしたのは、会場前にずらりと並んだお客さんたち。その人数たるや、このままでは道路を占拠しかねない盛況ぶり。

予想を上まわる動員数に安堵するのもつかの間、スタッフは開始1時間以上前だというのに、急遽列の整理を開始した。

中には、すでにばっちりコスプレしている人もいて、道ゆくオジさんオバさんが「これって何の集まり？」とスタッフに質問してきたのが印象的だった。

会場前からこの行列。東京近郊はもちろん、遠方から駆けつけてくれた人もいた

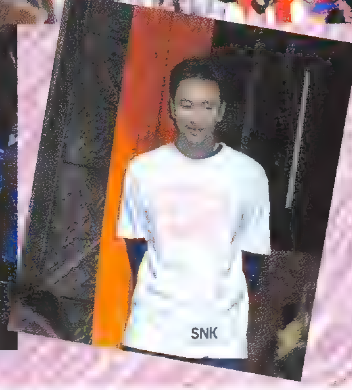












いよいよイベント開始！　果たして司会は…？

無事にお客さんも入場を終了し、いよいよイベントの開始となった。

この日司会を務めたのは編集部の山田と飯村。2人とも入社1年目にしての大抜擢ということもあり、素人丸出しの拙い進行ではあったが、むしろ親近感もあって意外とよかったかも？

ところどころ詰まってはカンペを見るという行動をくり返してはいたが、お客さんたちの暖かい声援に励まされ大健闘していたぞ。



ＮＦの看板娘…かどうかはともかく、親しみのある司会が光る



本誌攻略陣ＤＳＰ－たろりんと飲み頃ＫＩＮＧも登場した

白熱のダンスタイムでいきなり盛り上がる！

次のプログラムの準備が整うまで、会場はダンスタイムに突入。

イベント慣れした人も多かったためか、音楽がかかるとそれぞれ思い思いにダンスを開始した。

コスプレイヤーたちの輪があちこちでき、会場は皆の熱気でいきなりヒートアップしたのだった。



会場は熱狂するコスプレイヤーたちでいっぱい。皆楽しそうに踊っていたぞ

場内は爆笑の渦　豪華ゲストトークライブ

会場が盛り上がったところで、いよいよ待ちに待ったゲストトークライブ。今回のゲストは、本誌の連載も好調な安井邦彦氏とＳＮＫ宣伝課の中村昭夫氏。

今回安井氏は声優の仕事内容についても話してくれ、貴重な裏話で会場を盛り上げてくれた。

さらに昨年とはうって変わり、「今年庵はＫＯＦに出るんですか？」など、中村さんに厳しいツッコミを入れるという一コマも。

また、愛用のギターを持っ



登場するやいなや、会場のあちこちから「いおり～」と黄色い声が飛びまくっていた











てきて、ビートルズの曲を弾き語りしてくれるといったサービス精神も発揮。ライン入力の準備をしていなかったスタッフが、慌ててマイクスタンド役となったあたりはご愛嬌か?

一方中村さんは、SNKの新作ゲーム『COOL COOL TOON』のTシャツを着ての登場。いつでもプロモーションを忘れない仕事意識に、我々スタッフも頭が下がる思い。

会場からは「次のKOFには誰が出るんですかー?」「俺は出してくださいねー」と読者からの生の要望が飛びかい、ちょっと困惑した様子も。もしかしたら、次回作に皆の声が届いたかも?

そんな感じでゲストトークライブは、終始笑いが絶えない和やかな雰囲気のまま幕を閉じたのであった。

コスプレイヤーのポーズにセリフを当てるといった、ファンにはたまらないサービスも





しっとりとした歌声に、会場もうっとりと。今度はライブをお願いしたいものです

出場者が大殺到！　コスプレコンテスト

続いてコスプレコンテストが開催された。会場を訪れた人の約8割が何らかのコスプレをしていたため、出場者が殺到。受付はてんてこまいとなったが、その分会場は大いににぎやかになったぞ。

出場者はステージに上がっては、自慢の衣装でポーズを披露。K'、テリーといった人気キャラはもちろんのこと、新キャラのヴァネッサや柳生課長まで登場し、まさにSNKキャラの博覧会といった様相を呈していた。

コンテストは会場の皆からの投票のほか、中村さんによる「SNK賞」、NF編集部による「NF賞」などもあり、それぞれ豪華賞品が贈呈されたのだ。



ずらりとならんだ出場者。これでも、全体のほんの一部でしかないのだ



優勝したBOF。しかしなぜかナコルルはツッコミ役として登場。キーボは?



NF攻略陣に挑戦！『餓狼MOW』ゲーム大会

会場の一方では『餓狼MOW』のゲーム大会が開催されていた。

ここでは本誌最強攻略陣、DSPたろりんと飲み頃KINGが登場。出場者は攻略陣どちらかと対戦し、勝った者のみが予選通過という過酷なルールに挑戦した。出場者のほとんどは、噂にたがわぬ攻略陣の強さに舌を巻きつつ敗退していた。

わずかながら攻略陣をくだすという快挙を遂げた出場者は、そのまま決勝へ進出。決勝戦の高レベルの闘いには、会場の全員が息を飲んで注目していたぞ。



こちらが見事優勝をおさめた読者。おもにロックを使用していたぞ



上級プレイヤーたちによる華麗なる連続技の応酬に、場内は一気に湧いた。

豪華賞品目白押し　ビンゴ大会

コスプレコンテスト結果発表、ゲーム大会決勝のあとは、全員参加によるビンゴ大会が和やかにおこなわれた。

今回の賞品もSNKから提供された多数のグッズ。それぞれビンゴ達成者に惜しみなく贈呈されたのだった。

惜しまれつつ閉会　みんなありがとう！

ビンゴも終了し、ついに司会から閉会の挨拶がおこなわれた。会場からは別れを惜しむ声も多く、スタッフ一同楽しんでくれた皆に感謝の気持ちで一杯に。

……4時間という短い時間だったけれど、遊びにきてくれたみなさん、本当にどうもありがとう！　これからもNFは皆さんの期待に応えるようがんばっていきます。



最後は恒例（？）の集合写真で締め！　参加してくれた皆、本当にありがとう！

平日の休みは声優・安井邦彦の特権…？

Hello, Good bye

安井邦彦連載
Vol.48





榊　銃士浪
『剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章』　©SNK　1999

久しぶりの新キャラ・榊銃士浪（さかきじゅうしろう）役で大奮闘の安井邦彦がお贈りする、安井テイストあふれる連載コラム。ゴールデン・ウィークも終わり、季節が夏に移り変わろうとしている中、今回は「安井邦彦の休日の過ごし方」について語ってくれるぞ！　さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

PROFILE
安井邦彦（やすい　くにひこ）
誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
芸歴：[illegible]年
声優としての主なキャリア：ネオジオゲームキャラ…「神楽（KOF'95、'96、'97、'98、'99、KO[illegible]）」「榊銃士浪（剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章）」
テレビアニメ…「あずきちゃん」「ササラギ」他
海外ドラマ・映画…「ER　緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

不安定な天気の中G・W（ゴールデン・ウィーク）も終了…

皆さん、こんにちは。今年の春は天気の不安定な日が多かった気がするのですが、皆さんはどう思いますす？

"メイ・ストーム"とか"春の嵐"といった言葉もあるくらいですから、もともと春はそんなにおだやかな季節ではないのかも…。でもまァ、人によっては9連休にもなった今年のゴールデン・ウィークなんかは、そこそこよい天気だったみたいですね。

春から夏にかけてのこの季節はけっこう休みの日が多いので、今月はそういった"休日"に関するお話でもいたしましょう。

声優の特権!? 休日の過ごし方

いつかもお話ししましたが、僕らのような職種は土日でも祝日でも深夜でも仕事が入るので、休みの日というのはあまりちゃんと決まってないんです。つまり僕らにとっては"仕事のない日がお休みの日"なんですよね。

その"仕事のない日"が皆さんが働いたり学校へいったりしている平日だったりすると、僕らには「超ラッキー！」なんです。

だって土日や祝日は、世の中のだいたいの人がお休みだから、どこへ遊びにいっても混雑してしまいますよね…？

僕らはそんなすき間をぬって、平日に"おでかけ"するんです。土日には1時間待ちも当たり前の人気テーマパークのアトラクションも、10分待ちぐらいでスイスイと…。ハハハハハ！

いや、ごめんなさい。なんだかずるいよね？　ワハハハハ…！

でもまァ、これは仕事や生活が不規則になりがちな僕らの数少ない特権なんです。

そんな"特権"がある僕ですが、休みの日にいつもテーマパークにいっているワケではありません（実際のところはめったにいかないのです！　ハハハハ!!）。

他にちょくちょくいくものといえば…、そうそう、"音楽もの"のライブやコンサートですね。

世界的に人気のあるロックバンドのものから、「今日が初めてのライブなんです」という女の子のささやかなステージまで…。

ドーム球場などでの外国人ミュージシャンのライブは以前から割と観にいっていたんですが、この頃はもう少しこじんまりとしたいわゆる"ライブハウス"なんかにちょくちょく出向いています。まァ知人友人が出演しているものがほとんどですが…。

生のステージって、自分の部屋でCDを聴くのとは違って大きなスピーカーで会場一杯に鳴らすので、重低音がお腹や背中に響いてきて、まさに音楽を"体感"できますよね。音がうるさすぎて、耳鳴りが3日間ぐらいおさまらないこともありますが…ハハハハハ。

ということで、今回のお話はここまで。

"私の休日＝音楽編パート1"といったところでした。

では、また次回！

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q ちょっと前の話ですが、DJステーションでは庵の酒乱ぶりに爆笑してしまいました（でも可愛かった…♡）！　安井さんはいったいどの程度お酒を飲まれるんですか？　また、酔うとどんな風になるんですか？

●藤原明美さん（千葉県）

A ご指摘の"酒乱庵"というのは、"ネオジオDJステーションスペシャル～ラジオドラマ編～"という知る人ぞ知るドラマCDの一場面に登場しているのですが、ああいうのは全部脚本家のアイディアですね！

庵子センパイもそうだし…。その他にも面白いウラ話がいっぱいありますよ。ウッシッシ…！

で、なんでしたっけ？　あ、お酒の話…！　僕はそれほど飲めません。すぐ赤くなっちゃいます。恥ずかしいデス。

安井邦彦への質問を大募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントしちゃいます！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「Hello、Goodbye　7月号」係

たくさんのおハガキ待ってるよ～！

さかなのさんぽ

Vol.50 生駒治美連載

梅雨の晴れ間に きれいな虹がきっと見つかる

声優・生駒治美が感じたままに語ってくれる連載コラム。今回は彼女が家で飼っているというシャム猫、リンダとのドラマティックな出会いについて語ってくれたぞ。



ナコルル 「剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章」 ©SNK 1999

生駒家でどうしても猫を飼えなかった理由

ひょんなことから友達と猫を肴に盛り上がってしまった。家にはリンダというシャム猫系の雑種がいる。もう10年程いるのでかなりのばあさんだ。実は友達と浜寺公園に遊びにいった時に拾ってきたのだ。兄弟が5〜6匹いたが、さすがの私も全部は飼えないのが分かっていたので「ごめんよ！ これが運命の分かれ道、厳しい人生なのさ！」といい聞かし、1匹だけ拾ってきたのだ。

小さい頃から動物拾いの癖がある私は、捨ててある犬や猫をダンボールごと拾ってきて親に内緒で飼ってたもんだ。大抵1週間もてばいいほうで「元の場所に捨ててらっしゃい！」とえらい剣幕で叱られ、しぶしぶ返しにいったものだ。そのころ母親は何が出てくるか分からない私の部屋を掃除するのがかなり怖かったそうだ。でも1／10ぐらいの確率で飼ってもらえることもあったので懲りずに拾い続けたなぁ。犬は番犬にという名目で比較的飼ってもらい易く、最高3匹までは許してもらえた。どこからか脱走してきた文鳥やインコはOK。ハムスターは小さいのでバレずにセーフ。あと、猫はおじいちゃんが嫌いでなかなか許してもらえなかったのだ。一度だけ泣き落としで頼みこんだことがあったね。

おじいちゃんの嫌いな爪掻きを柱でやらせないという約束で飼ってもらったんだけれど、大きくなったら遂にやっちゃって友達んちへ貰われていった。

それからというもの猫は家では絶対飼ってもらえない存在になっていた。私自身もすっかり犬派になっていたのでさほどこだわっていなかったが、突然やってくるもんだね。「ビビッときました」ってやつ⁉

ビビッときたリンちゃんとの運命の出会い

猫が身を寄せ合って5〜6匹、茂みに捨てられていたのだ。興味本位に近づいていくと1匹づつ性格が違うんだよね。やけに社交的でいきなりすりすりタイプや、様子を見て擦り寄ってくるごますりタイプ。こっちから遊びにいくとちゃんと対応してくれる受身タイプ。猫でもちゃんと性格があるんだなと感心していたのだ。そんな中、1匹だけこそばしてもまったく無関心な様子でひたすら寝まくっていた子がいたの。鈍感というかむしろ堂々としているようにも見えたね。

その猫に胸がキューンとなって衝動的に持って帰ってしまったのだ。それが今のリンちゃんだ。帰り道、それまで堂々と振舞っているように見えたリンが急にぶるぶる震えて必死でしがみついてきたのだ。「助けてよね！」って心の叫びが聞こえてきそうなくらい全身で必死に私に呼びかけていたのだ。

「同情するなら金をくれ！」じゃないけど「中途半端に近寄るなら、後が辛いからこないでくれ！」といわれてるような気がした。本当はとても弱いのに、強く振舞わざるを得ない状況で必死に耐えて頑張っていたんだって。なんだかやっと子猫らしく振舞っているリンが一層愛しく感じられました。

それからというものリンが安心するまで一緒にいるように心がけてきました。

まあ未だに私の腕枕でイビキをかきながら、でかい態度で寝ているのがたまにキズではあるけれど。

生駒治美 This is HARUMI IKOMA

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。

ちょっとひとやすみ…

生駒さんのお薦めの映画ってありますか？
●千葉智弘（宮城県）

私がイルカ好きになったきっかけがリック・ベッソン監督の「グランブルー」。ジャック・マイヨールさんの神秘な世界を覗いてみて！ それとちょっと渋系だけど「バグダットカフェ」。じわじわと良さを感じるぞ。このCDも是非必聴。それから大好きなのが「インディ・ジョーンズ」シリーズ。特に最後の聖戦の爽快感がたまんないね。それから…ってもうおわり⁉

生駒治美への質問を募集するぞ！ 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！ 採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ7月号」係

おハガキ、待ってます！

ネオジオトピックス

イベント　映画『アナザヘヴン』のアトラクション、ネオジオワールドに登場！

4月から映画とテレビドラマが同時スタートの話題作「アナザヘヴン」のアトラクションがネオジオワールド東京ベイサイドに登場する。

飯田譲治監督・脚本による心理的恐怖の世界を体感アトラクションとして完全再現！

●3Dサウンドホラーアトラクション「アナザヘヴン〜Live〜」
●場所：ネオジオワールド東京ベイサイド
※ネオジオワールドつくば同時開催
●期間：4月22日（土）〜8月31日（木）
●料金：600円



映画やテレビドラマなど様々なメディアに展開していく「アナザヘヴン」の世界がネオジオワールドのアトラクションで体感できる

オープン　インターネットのディスカウントショップ！

アイムクリエイトでは5月10日よりインターネットショッピングモール『爆裂館』をスタート。

ディスカウント商品を専門に扱うショッピングモールという点が『爆裂館』の魅力。

「メールフレンド」や「掲示板」「フリーマーケット」など、ショッピング以外でも楽しめる内容になっている。

インターネットディスカウントストア『爆裂館』
http://www.bakuretsukan.com/

創刊　新作ゲーム情報満載のDVDマガジン創刊！

『Gpara DVD Magazine』はTVゲームに関する情報を満載した、毎月発行のDVDマガジン。現在普及しているCD-ROMなどのメディアに比べ、記録容量の多いDVDを動画再生能力に優れた媒体として使用することで、編集・コンテンツ内容を動画および音声などで提供することを実現。

その特性を最大限活用した"新作ゲームカタログ"コーナーでは、多い週には毎週数十タイトルがラインナップされる新作情報のすべてを、毎号その翌月発売のものまでを動画で紹介。更に、DVDの字幕機能により、簡単な操作でゲームの開発者コメントを、洋画の字幕の様に見ることも可能。

『Gpara DVD Magazine』
価格：1480円（税別）
発売：ジーパラドットコム



DVDマガジンというまったく新しいスタイルの雑誌が登場

プレゼント　OVA『AMON デビルマン黙示録』サウンドトラックCD発売！

世界的にいまだ多大な影響力を持つ、コミック史上最大の問題作『デビルマン』。そのOVA『AMON デビルマン黙示録』のサウンドトラックCDが発売された。

ビデオで使われた20曲弱の楽曲を厳選し、再度手を加えた4曲7モチーフ、MANG AHEAD＝国府達矢が、ほぼすべての楽器とアレンジを1人でこなした楽曲を収録。

特にエンディングテーマとして使われている『目のまえのつづき』は必聴の名曲。劇中、不動明＝デビルマンの声を担当した武田真治の新ユニットによる『Power of the Devil』もボーナストラックとして収められている。

さらに世界的に絶対的な評価を勝ち得ているフィギア、クリーチャーデザイナー韮沢靖描き下ろしジャケットも話題になっている。

『AMON デビルマン黙示録 SOUND EDITION』
●好評発売中
●1835円（税込）
●CD：AICT-182
●発売：ZONE LABEL

今回はCDの発売を記念して韮沢氏の描き下ろしイラストを使用した特製缶バッジをプレゼント！
（くわしくはP．142を参照）



世界的に評価を受ける韮沢靖描き下ろしによるジャケット

募集　PCゲーム『プリズムパレット』ゲーム声優オーディション

ブロッコリーが新作ゲーム『プリズムパレット』に登場するヒロイン桜木弥生役の声優を一般公募。

●応募締切：7月3日（月）当日消印有効
●応募資格：12歳以上の女性、プロ・アマ不問（18歳未満は保護者の同意書が必要）
●必要書類
・履歴書（身長を記入のこと）
・写真2点（顔写真・全身写真各1点）
・自己PR文
●応募先　〒177-0033 東京都練馬区高野台2-14-1 ブロッコリー声優オーディション係

詳細はブロッコリーHPで
http://www.broccoli.co.jp

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂3号
☆カラオケ：団体様ご予約受付中！
お得な飲み放題で生ビールもワインもチューハイもお好きなドリンクをどうぞ！
男性2時間¥1280（ルーム料別）
女性2時間¥980（ルーム料別）
御予約受付TEL：0120-36-5636までお気軽にお電話下さい。
☆遂に登場！　今、卓球が熱い！
今や、大人気の卓球が3号店に登場。料金も1台¥200／15分と割安です。
受付はスタッフまでどうぞ！
☆カラオケ&ビリヤード：「ショートフリータイム」実施中！
カラオケお一人様：¥800／3時間（平日18時から）
ビリヤード1台料金：¥1000／3時間（18時以降¥1500）
☆カフェテリア・ストロベリーフェア開催中！
アイスクリームみたいなTCBYヨーグルト！どれもとても好評です。
カロリーは75%OFF！（従来のアイスクリームと比較）
お好きなトッピングでどうぞ！¥300～

●ネオジオランド滝野社
☆ビリヤード：1周年記念キャンペーン（7月1日～7月31日）
ネオジオランド滝野社にビリヤードが入ってちょうど1年になります。
そこで会員の方に特別33．3%OFFサービス
会員証の提示で1人1時間600円が400円に！

●ネオジオランド名古屋
今年もやります。KOFゲーム大会。
32名のトーナメント大会（参加者の人数により多少の変更あり。）
上位入賞者にはSNKオリジナルグッズや豪華賞品も用意していますので是非ご参加下さい。もちろん参加費無料。詳細は店頭まで。
夏休みはネオジオで遊ぼう！カラオケも安いよ。」by店長
カラオケ料金：お一人様1時間200円～※会員割引もあるよ！

●ネオジオボウル金沢八景
☆ゲーム：横浜開港記念日祭り　6月2日（金）
ゲームコーナー大爆発！
当日はクレーンゲームの設定が…
今まで景品GET出来ずに涙した貴方。あなたですよ。
きっと満足できるはず。まずは、ご来店お待ちしております。
☆ボウリング：ボウリングの日サービスデー
6／22（木）
ボウリングの日万歳！
ネオジオボウル金沢八景では、なんと1日中ボウリングが1ゲーム300円でプレイできちゃいます！
カフェテリアでも15日からスピードくじ実施中！
ボウリングと合わせてさらにお得です。
また、ゲームコーナーでもお得な2PLAY100円台多数有り。
ご来店お待ちしております！

●ネオジオボウル千葉浜野
☆ボウリング：「大好評レディースデー」
火曜、木曜は女性のみの組に限り、1人600円で投げ放題（20時以降は700円）
さらにプラス300円でソフトドリンク飲み放題
☆ゲーム：「月末恒例ゲーム大会」
毎月最後の日曜日はネオジオランドのゲーム大会
参加費無料
ゲーム内容等詳細は1週間前から店内にて告知

●ネオジオボウル福井
☆ゲーム：「第11回N-1グランプリ」（7月23日（日）16：00～）
参加料無料 当日受付
今回のゲームも熱く盛上がること間違い無し！
夏の暑さを吹き飛ばせ！
☆ボウリング・「メッセージDJ」（7月24日（金）21：00～）
毎月第4金曜日恒例イベント。彼氏彼女を誘って来てね！

●ネオジオボウル名取
☆ボウリング・カラオケ：「夏休みジュニアキャンペーン」開催！
ボウリング、カラオケをしてくれた小中学生にはスタンプカードを渡して
1ゲーム（1時間）につきスタンプ1個押します。スタンプがたまると素敵な景品プレゼント。
何がもらえるかは来店してのお楽しみ。

●ネオジオボウル福岡
☆ボウリング：2周年特別企画「190円ボウリング」（7／20～8／10）
オープン2周年記念としてボウリング1ゲーム¥190（税込み）のチケットを7月中配布。チケットをお持ち頂ければ1ゲーム¥190でボウリングをお楽しみ頂けます。チケット有効時間は平日20：00、土曜日18：00、日曜祝日12：00までとさせて頂きます。
☆ゲーム1：『K．O．F99』ゲーム大会
（7／20 14時～）
完全チケット制による大会。参加御希望の方はボウリングフロントまで
参加賞有り。順位に応じたレアグッズプレゼント。
但し、新作入荷の際は変更の可能性有り。
☆ゲーム2：2周年特別企画『音ゲー』¥100キャンペーン
（7／20～7／31）
日替わりで、音ゲーを1PLAY¥100に、どれが¥100かは当日掲示致します。
毎日期待されて御来店下さい。
☆ネオジオボウル福岡の最新情報は毎月1日頃発行の『ネオジオ新聞』か
インターネットでどうぞ。
http://members.tripod.co.jp/eitaroh/
ゲーム大会の情報もここでチェック!!

リョウの朝ごはん

文化の違い

日向星花（来月で4周年です）



ネオジオフリークサービス部提供 通信販売コーナー

今号に掲載されている商品の販売期間は、7月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

●餓狼MOW テリー・ボガード ジャケット
（写真ア参照）

サイズ：MorL
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真ア

●餓狼MOW ロック・ハワード ジャケット
（写真イ参照）

サイズ：MorL
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真イ

●KOF'99草薙京 ロングスリーブTシャツ
（写真ウ参照）

サイズ：MorL
価格：10,290円
送料：G（送料一覧表参照）

※ご注文の際には、必ずサイズを明記してください。


写真ウ

●KOF'99草薙京 ジャケット
（写真エ参照）

サイズ：MorL
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）


写真エ

NFホームページ 同人誌コーナー開設のお知らせ

12月10日より、NFホームページ（http://www.neogeofreak.co.jp/）内に、本誌と同体裁の同人誌コーナーを有料で設けることになりました。どんなジャンルの同人誌でもご紹介させていただきます！
お申し込み方法や料金など、詳細をお知りになりたい方は下記までお問い合わせ下さい。

〒112－0005
東京都文京区水道2－13－12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「NFホームページ同人誌コーナー」係
●TEL：03－5395－6314
●Eメール：
neogeo@neogeofreak.co.jp

NFオリジナルTシャツ

①ホワイト ⑥ダークグリーン
②ブラック ⑦イエロー
③ブルー ⑧オレンジ
④パープル ⑨ピンク
⑤アクアブルー ⑩レッド

※注文の際には、必ずご希望の色と枚数を明記してください。

価格：1,680円／送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：NF－T－01／サイズ：MorL



ねおちゅぴグッズ

●ねおちゅぴ2周年記念 ベストトークコレクション2
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—R

●ねおちゅぴ おまけの2分間スペシャル
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—B

●「ねおちゅぴ」ハガキセット（5枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：N—TYU—H

●ナコルル&リムルルハガキセット（4枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：NA—H—S

●タケシ&ミカ　ステッカーシート（A4）&ハガキ（2枚）セット
価格：525円　送料：なし
商品番号：TA—MI—S

●ナコルル特製ハンカチ&ステッカー（2枚）セット
価格：1,050円　送料：なし
商品番号：NA -HS—S

特典いろいろ盛りだくさん!!入って絶対ソンはないぞ！

読者会員募集中！



■NF読者会員の主な特典■

通信販売コーナー全商品の10%オフ　**NF主催イベントのチケット優先予約**
NFホームページの会員専用ページへのアクセス　*シリアルナンバー入り純銀製ペンダントのプレゼント*　**会員限定お得情報のご案内**

●月刊ネオジオフリークでは、現在「ネオジオフリーク読者会員」を募集中。会員になると、通信販売商品の割り引きをはじめ、NF主催イベントの優先予約他、特典いっぱい!!　しかも入会時にはもれなく、3,800円相当の純銀製NFオリジナルペンダント（シリアルナンバー入り／男女兼用）がついて、かな～りお得!!
ご入会を希望される方は、郵便振替または現金書留にて、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記会費（入会金3,500円＋年会費1,000円＋税）をご送付ください。会員証、会員規約そして純銀製ペンダントをお送りします。

※会員証及びペンダントの送付には、3～4週間程度かかる場合があります。ただしご入会が確認できた時点で、会員特典はご利用いただけます。
※一度お支払いになった入会金及び年会費は一切ご返却できませんので、ご了承ください。

会費:4,725円／送料:なし　商品番号:MS－NFR－01

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
<同封する紙に記入するもの>
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額　⑦NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額、⑧NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

<申込先>
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 （株）芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
『NEO・GEOオリジナルグッズ通販』係
<口座番号>
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

NEW！ネオジオポケットカラー



価格：7,140円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD−NPC−０３
※希望する番号を
必ず明記してください

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット



人気投票でＮＦ読者に選ばれた上位３キャラがピンバッチに！　イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類１セット。

価格：2,625円　送料：D(送料一覧表参照)　商品番号：PB-NO-01

ネオジオROM版ソフト　ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：39,900円　送料：F(送料一覧表参照)　商品番号：SF−NRM−01

ネオジオCD／CDZ版ソフト

●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
●ザ・キング・オブ・ファイターズ '98　通常版
●ザ・キング・オブ・ファイターズ '99
価格：各7,140円　送料：D(送料一覧表参照)　商品番号：SF−NCZ−01

周 辺 機 器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブラウン／2.クリスタルオレンジ／3.ブルー
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP−NST−01
※注文の際には、必ずご希望の色を明記して下さい。

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP−NST−02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK−NP−01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA−NP−01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH−NP−01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY−MP−01
●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

●ネオジオポケット対応充電器セット(単三形ニッケル水素電池2個つき)
価格：3,675 円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDS−NP−01

●ネオジオポケット対応充電式電池（単三形ニッケル水素電池2個）
価格：1,155 円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDD−NP−01

ネオジオポケットカラーソフト　各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

●マゾカルドロップポケット
価格：3,990円
商品番号：SMD−NPK−02

サムライスピリッツ！2
価格：3,990円
商品番号：SSS−NPK−02

●上海ミニ
価格：3,990円
商品番号：SSM−NPK−02

●ぷよぷよ通
価格：3,990円
商品番号：SPT−NPK−02

●ダイヴ アラート〜バーン編〜
価格：3,990円
商品番号：SDR−NPK−02

●ダイヴ アラート〜レベッカ編〜
価格：3,990円
商品番号：SDB−NPK−02

●パックマン
価格：3,990円
商品番号：SPM−NPK−02

●パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI
価格：3，990円
商品番号：SPA−NPK−02

●ビーストバスター〜闇の生物兵器〜
価格：3，990円
商品番号：SBB−NPK−02

●ポケットラブ〜ｉｆ〜
価格：5，040円
商品番号：SPL−NPK−02

●キング・オブ・ファイターズR−2（キャンペーン版）
価格：3,129円
商品番号：SKF−NPK−02

●バイオモーター・ユニトロン（キャンペーン版）
価格：2,079円
商品番号：SBM−NPK−02

●SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ〜SNKサポーターズバージョン〜
価格：3,990円
商品番号：SVC−NPK−02

●SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ〜CAPCOMサポーターズバージョン〜
価格：3,990円
商品番号：CVS−NPK−02

●電車でGO！２onネオジオポケット
商品番号：SDG−NPK−02

●つなげてポンッ！2
価格：3,360 円
商品番号：TGP−NPK−02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990 円
商品番号：KSS−NPK−02

●ファーゼライ！
価格：3,990 円
商品番号：FZR−NPK−02

●パチンコ必勝ガイド　ポケットパーラー
価格：4,179 円
商品番号：PHG−NPK−02

●ソニック・ザ・ヘッジホッグポケットアドベンチャー
価格：3,990円
商品番号：SHH−NPK−02

●それいけ!!　花札道場
価格：5,040円
商品番号：SHD−NPK−02

●頂上決戦　最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM
価格：3,990円
商品番号：TJK−NPK-02

●水木しげるの妖怪写真館
価格：3,990円
商品番号：MSY-NPK-02

●ネオ・トゥエンティワン
価格：3,990円
商品番号：NTW−NPK−02

●パーティーメール
価格：3,360円
商品番号：PTM−NPK−02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990円
商品番号：KSS−NPK−02

●SNK GALS' FIGHTERS
価格：3,990円
商品番号：SNG−NPK−02

●ポケットリバーシ
価格：3,129円
商品番号：PKR−NPK−02

●神機世界エヴォリューション〜はてしないダンジョン〜
価格：3,990円
商品番号：SSE−NPK−02

●パチスロ　アルゼ王国　ポケット AZTECA
価格：3,990円
商品番号：PAP−NPK−02

●クールボーダーズ　ポケット
価格：3,990円
商品番号：CBD−NPK−02

●メタルスラッグ2ND　MISSION
価格：4,179円
商品番号：MTS−NPK−02

●コイコイ麻雀
価格：3,990円
商品番号：KKM−NPK−02

●ビックリマン2000　ビバ！ポケットフェスチバァ！
価格：3,990円
商品番号：BBP−NPK−02

●幕末浪漫　特別編　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜
価格：3,990円
商品番号：BTG−NPK−02

●パチスロ　アルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS
価格：3,990円
商品番号：PAW−NPK−02

●コットン
価格：3,990円
商品番号：CTN−NPK−02

●Memories Off Pure
価格：5,040円
商品番号：MOP−NPK−02

●おえかきパズル
価格：3,129円
商品番号：OKP−NPK−02

●ガンバレねおぽけくん（仮）
価格：3,990円
商品番号：GNP−NPK−02

＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

ネオジオキャラクターグッズ

Tシャツ ブラック アテナor庵
サイズ：Lのみ
価格：3,045円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：T−ATN−02

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B−KYO−01

K´ チョーカー
価格：2,625円　送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：K−TYO−01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝1セット500円、2セット以上900円
E＝1セット700円、2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円、2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は２〜３日、郵便振替では５〜６日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、２〜４週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
【通販専用電話番号】ネオジオフリークサービス部
03-5395-9513
受付時間　PM1:00〜PM5:00（土日、祝日を除く）

実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー



1
ネオジオポケット専用ストラップ
／12名（SNK）※色は選べません



2
THE KING OF FIGHTERS' 99 EVOLUTION（DC）
／3名（SNK）



3
サイトロン特製CDポーチ
／5名（サイトロン&アート）



4
KOUDELKAオリジナルサウンドトラックCD
／3名（サイトロン&アート）



5
「AMON デビルマン黙示録」缶バッジ／10名（ZONE LABEL）



6
Memories Off Pureポスター
／5名（キッド）

応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切は7月9日必着。発表は9月号（8月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク4月号プレゼント当選者発表

①DC版THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTIONポスター
新村将之・静岡県／和田朋也・福島県／平岡春美・山口県／島袋信明・沖縄県／徳田博司・神奈川県／鶴谷桂輔・青森県／平位光男・広島県／坂本智志・山口県／井出美雪・山形県／谷友季・北海道

②PS版THE KING OF FIGHTERS'99ポスター
鈴木美穂・北海道／須藤絵里子・滋賀県／平山秀利・千葉県／境麻佑・北海道／渡辺翔・兵庫県／工藤三津美・青森県／相川愛子・千葉県／橋本千絵・兵庫県／佐藤誠・北海道／吉田正人・岐阜県

③サイトロン特製CDポーチ
三坂幸光・福岡県／黒沢義孝・岩手県／今津真実・栃木県

④KOUDELKAオリジナルサウンドトラックCD
野田恵理・奈良県／辰己具視・奈良県／高橋武士・富山県

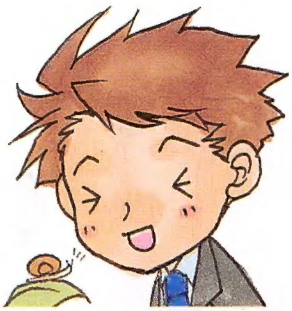
⑤京バッチ
松本隆之・愛媛県／芳野佑介・茨城県／大浦宏和・長野県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK
作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課 中村はんの 今日もタルいわ



ヴァネッサと稲葉嬢の共通点…?の巻

イラスト&ストーリー／菊地翔壱



つづく

NEO·GEO FREAK

8月号次号予告

次号は7月8日発売　定価630円　（本体600円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

ゲーム概要とシステム紹介

COOL COOL TOON

序盤攻略スタート！

NEWキャラクターテキスト Vol.12

ギース・ハワード
（餓狼伝説シリーズ）

コンシューマ新作情報

ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー

オウガバトル外伝 〜ゼノビアの皇子〜

CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

声優連載コラム

生駒治美さかなのさんぽ

安井邦彦Hello,Goodbye

シリーズ別ZONE

餓狼伝説 ZONE

月華 ZONE

ＫＯＦZONE

サムスピ ZONE

SNK開発者の秘話満載

連載コミック

リョウの朝ごはん
by 日向星花

月刊4コマFREAK
by 坂崎拓海

SNK宣伝課・中村はんの今日もタルいわ
by 菊地翔壱

NEO·GEO FREAK 7月号
2000年7月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第7号　通巻62号
定価600円（本体630円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／津田康
●編集スタッフ／上原朋之，中嶋竜，稲葉祥子，山田理絵，朝井千晴，長山武志
●制作スタッフ／大西宏昭
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，奥女中秀麿、Kaz 78年式，L.L.terra，まっちー，ILPけんちゃん
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣、山口勉、桂田和昭)，藤原道子，脇田明美
●サービス部／和田幸子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

大募集

ネオジオフリーク編集スタッフ及び編集アシスタント

資格及び必須条件	日本語が理解・使用できる事。編集の仕事に興味があり、その技術修得に並々ならぬ意欲を持っている事。都内若しくはその近郊に住居があり編集部まで通える事。深夜作業・休日出勤が可能な事。PCまたはゲームに興味がある、若しくは精通している事。（編集未経験者も可）。
希望条件	健康で体力に著しく自信がある事。いじめられても頑張れる事。命令に絶対服従できる事。職場とお見合いパーティ会場の区別がつく事。場合によっては朝も起きられる事。時には掃除もする気が起きる事。アフターファイブに賭ける意欲が希薄な事。同じ間違いが15回を超えると恥かもしれないという気になれる事。マッキントッシュの操作ができるようになりたいと思っている事。QuarkXpress、Photoshop、Illustratorの中に、食べ物でない物が1つ以上含まれていることが分かる事。自分の担当ページの出来の悪さが、実は自分のせいだということがやがて分かるようになれる事。遅刻してきてまず食事するのはいけないことだと薄々気付く可能性がある事。**※以上の内3つ以上の条件を満たしている人（緑字は重視）。**
業務内容	月刊ネオジオフリークの編集・制作に関する一切の業務及び、その他関連書籍類の企画・編集・制作業務（ゲーム以外のジャンルもあり）。インターネットホームページ制作業務等。
勤務形態及び待遇	社員希望者は、原則として月〜金の毎日8時間勤務。月給20万円以上。休日は原則として土日祝祭、夏季3日、年末年始7日。バイト希望者は勤務日時等の希望を考慮の上、応談（時給800円以上）。
応募方法	履歴書と自己PR文（書式不問800字以内）を下記宛先まで郵送の事。締切りは6月下旬（順次採用決定）。〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202　(株)芸文社 分室 月刊ネオジオフリーク編集部

月刊ネオジオフリーク編集部

大好評発売中!!

月刊ネオジオフリークのムック



ネオジオポケット 最終攻略

ネオジオポケットの未発売、既発売全タイトルを一挙掲載！
ネオポケを徹底的に遊びつくすための、まさに最終攻略ムックだ！

定価：本体 1,000円＋税



ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 キャラクターブック

全32キャラの通常・必殺技、デモ、システム系動作等、すべてのグラフィックを網羅した完全保存版！　KOFファンのために捧げる、NF編集部必殺の一撃!!

定価：本体 1,800円＋税

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 完全攻略マニュアル

おなじみNF編集部攻略陣が、対人戦・対CPU戦攻略をメインにKOF'99をパーフェクトに攻略。これなしにKOF'99は語れない。

定価：本体 1,800円＋税



月刊ネオジオフリークの別冊ムック<**KOF'99キャラクターブック、KOF'99完全攻略マニュアル、ネオジオポケット最終攻略**>をご希望の方は、書店にてご注文ください。お急ぎの方は、芸文社出版営業部（03-5992-2051）まで、お問い合わせください。



NEO·GEO FREAK
2000年7月1日発行（毎月1回・1日発行） 第6巻第7号／通巻62号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 董 発行／株式会社 芸文社 〒170-8427 東京都豊島区東池袋3-7-9
定価630円 本体600円
芸文社

雑誌07225-7 T1107225070630